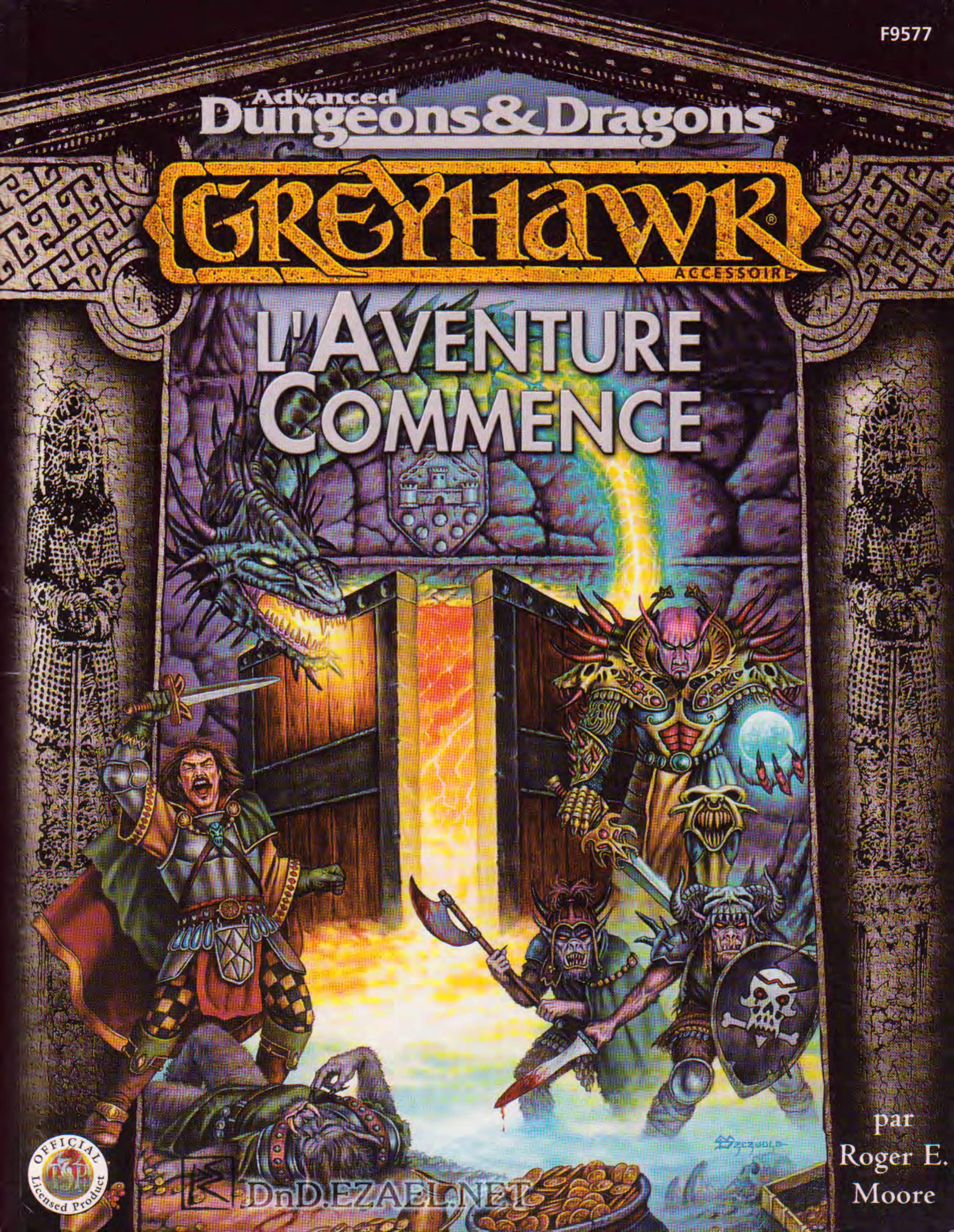
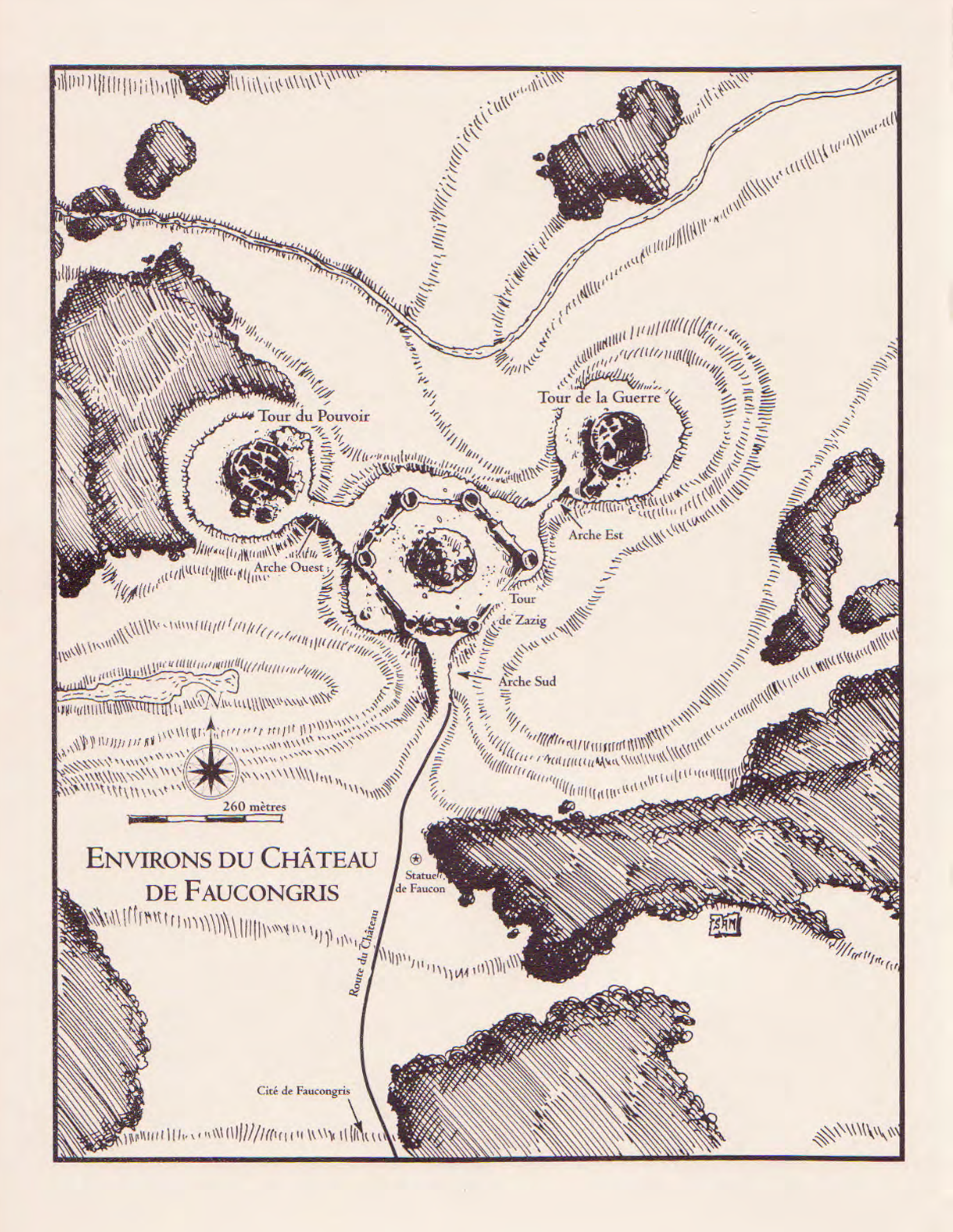

F9577
Advanced Dungeons & Dragons
GREYHAWK
ACCESSOIRE
L'AVENTURE COMMENCE
par
Roger E. Moore
OFFICIAL Licensed Product
DnD.EZAEL.NET


Tour du Pouvoir
Tour de la Guerre
Arche Est
Arche Ouest
Tour
de Zazig
Arche Sud
N
260 mètres
ENVIRONS DU CHÂTEAU
DE FAUCONGRIS
Statue
de Faucon
Route du Château
Cité de Faucongris
SAM

Advanced Dungeons & Dragons



Accessoire de jeu

L'Aventure Commence

Crédits

Conception : Roger E. "The Dretch" Moore

Assistants de recherche : Pour m'avoir aidé pour ce projet, je suis très reconnaissant aux nombreux joueurs qui participent aux groupes de discussion online de la Campagne GREYHAWK®, Grey talk. Je dois remercier tout particulièrement les personnes suivantes : Erik Mona et Steve Wilson. Tous mes remerciements à Bill Volkart pour le jour saint de Saint Cuthbert paru dans le magazine *Dragon* #137 et à Carl Sargent pour son manuscrit non publié, "Ivid the Undying" qui fut d'un grand secours.

Éditeur : Anne "The Directing Oligarchy" Brown

Coordinateur du projet : Kij "Troll Child" Johnson

Direction : Harrold "Slave Lord" Johnson et Lisa "Queen of the Spiders" Stevens

Illustration de couverture : Tony Szczudlo

Illustrations intérieures : David A. Roach et Sam Wood

Cartographie : Sam Wood

Direction artistique : Ellen Buck

Maquette : Larry Weiner

Composition : Eric Haddock

Dédicace

Ce supplément est dédié à tous les fans de la campagne de GREYHAWK où qu'ils vivent. Vous êtes les meilleurs !

Édition française

Traduction : Philippe Tessier

Directeur de collection : Henri Balczesak

Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : The Adventure Begins

Table des Matières

Dépôt légal Janvier 2000 - ISBN : 2-7408-0218-8 - F9577

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

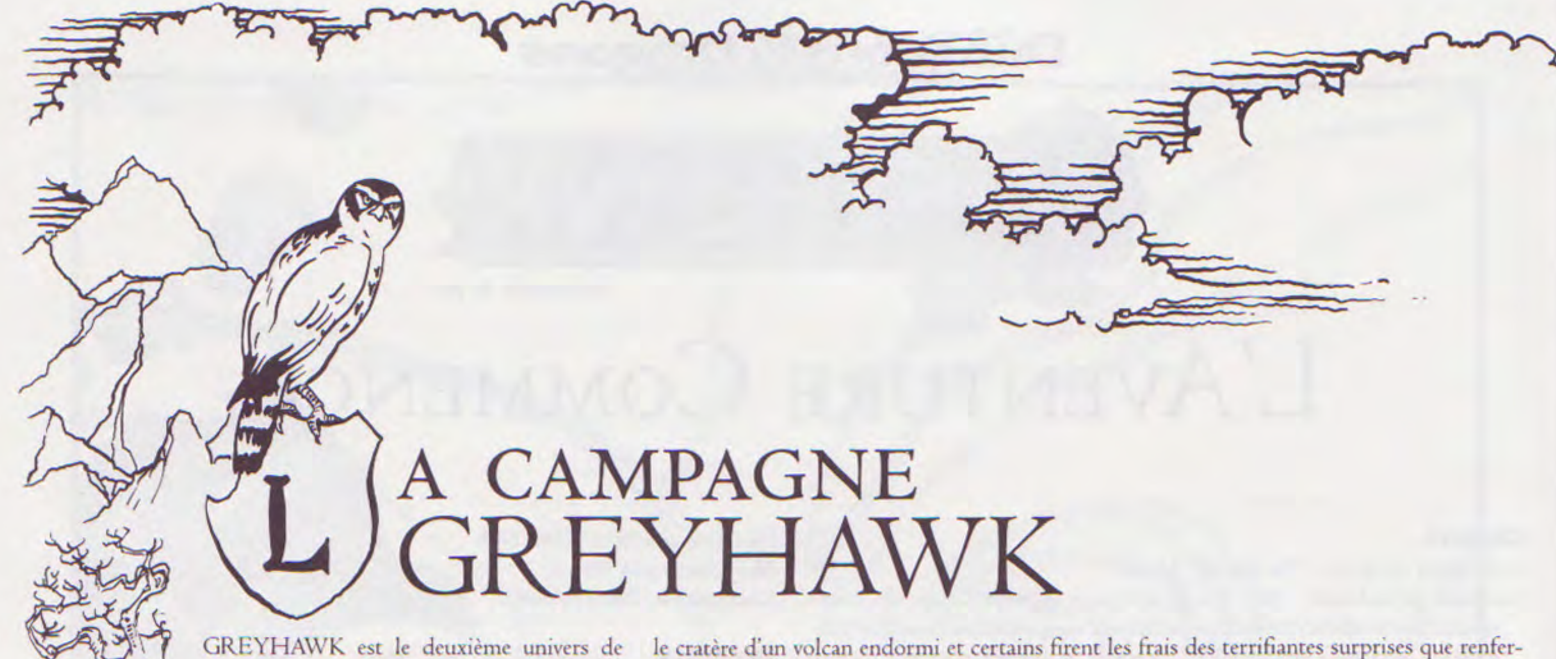
Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com



LA CAMPAGNE GREYHAWK

GREYHAWK est le deuxième univers de campagne conçu pour un jeu de rôle fantastique, mais surtout le premier pour ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS. Il est connu de milliers de joueurs de par le monde et a subi de nombreux changements au fil des années. Tout a commencé avec E. Gary Gygax, qui l'a créé et développé dans le cadre de sa campagne personnelle. Ce monde prit forme avec la parution du livret le MONDE DE GREYHAWK en 1980, qui fut grandement enrichi avec l'édition en boîte de 1983. L'action se déroulait alors en 576 AC (Année Commune).

De nombreuses aventures se produisaient sur ce monde avant même que les règles le régissant soient publiées. Les joueurs de la première heure se souviennent de la campagne des géants et des drows dont le point culminant se situait dans les abysses, de 1978 à 1980, et de la redoutable mais passionnante *Tombe des Horreurs* (module S1, 1978).

Les quêtes proposées dans cet univers allaient des petites aventures pour sauver des villageois de la menace des sahuagins ou des cultes maléfiques, jusqu'à de longues expéditions dans d'étranges demi-plans (la série "Alice" des modules *EX-1* et *EX-2* et le scénario *WG6 Isle of the Ape*.)

Des éléments de la campagne de GREYHAWK furent introduits dans les aventures publiées et dans des articles du magazine DRAGON®. Différents auteurs apportèrent leurs talents à cet univers : Robert Kuntz, Lenard Lakofla, Harold Johnson, Jeff Leason, David "Zeb" Cook, Allen Hammack, Tom Moldvay et bien d'autres. Les limites du monde furent étendues jusqu'aux terres tropicales d'Hepmonésie et de la jungle d'Amédio ; on découvrit une cité cachée dans le cratère d'un volcan endormi et certains firent les frais des terrifiantes surprises que renferme un "donjon" très particulier de la Barrière des Hautes Cimes, donjon dont nous ne parlerons plus ici.

Les suppléments furent assez rares pendant quelques années, puis *GREYHAWK Adventures* fut publié en 1988, qui marqua le début de la seconde époque de la campagne. Le monde fut adapté à la 2e Édition des règles d'AD&D, dans l'aventure épique *WG8 Fate of Istus* et la cité de Faucongris fut développée dans sa propre boîte d'extension, en 1989. Carl Sargent, Rik Rose, Doug Niles, Jim Ward, Dan Salas, Nigel Findley, Anne et Richard Brown, Dale "slade" Henson et bien d'autres se joignirent à l'équipe des auteurs travaillant sur Greyhawk. Les ouvrages les plus remarquables de cette période furent sans doute la trilogie de "Falcon", *WGA1-3*, et le célèbre *WGA 4 Vecna Lives!* dont l'introduction et la fin sont certainement les plus bouleversantes de toutes les aventures publiées pour AD&D. Dans l'univers du jeu, ces péripéties se déroulaient autour de l'année 582 AC ou peu de temps avant.

La troisième vague de publications pour la campagne officielle de GREYHAWK commença en 1991 avec le jeu de David Cook, GREYHAWK *Wars*, dans lequel étaient détaillés les changements radicaux amenés par la Grande Guerre de Greyhawk entre 582 et 584 AC. Carl Sargent exposa en détail toutes les répercussions de la Guerre dans l'extension *From the Ashes* publiée l'année suivante. Plusieurs suppléments suivirent, décrivant tour à tour l'empire de Iuz, les royaumes du Nyrond et de Furyondie et l'État récemment fondé par Rary le Traître. La troisième époque de la campagne se déroulait en 585 AC. Les dernières aventures furent publiées en 1993, suivies par quelques articles dans des magazines jusqu'en 1998.

Aujourd'hui commence la quatrième époque ! Nous sommes en 591 AC, à l'aube d'un nouvel âge. Les puissances du mal, qui ont asservi tant de terres sur le monde, ont subi de sérieux revers et un nouvel équilibre des forces s'est mis en place. Cette nouvelle campagne débute dans la cité de Faucongris, capitale d'un petit domaine au cœur de Flannesse, le centre du monde connu. Après la fin des troubles engendrés par la guerre, les peuples de Faucongris et des autres pays commencèrent à s'intéresser à ce qui se passait au-delà de leurs frontières, dans d'autres royaumes du continent d'Œrik, et au-delà des mers, dans des régions inexplorées de la Tærre. Cette période d'exploration et de négoce, ayant pour but de découvrir de nouveaux havres de paix, de nouvelles terres à conquérir et de nouvelles ressources, offre à tous son lot d'aventures trépidantes… mais également de grands périls. De nombreuses nations se préparent doucement à la guerre et des sociétés secrètes ou des cultes de religieux fanatiques s'apprêtent à frapper au cœur même de l'ordre et de la civilisation, espérant donner le pouvoir à des régimes monstrueux.

Le premier supplément de cette nouvelle épopée est le *Retour des Huit*, une aventure qui lie la campagne suivant les Guerres à la campagne présente. *L'Aventure Commence*, que vous êtes en train de lire, est également un supplément "charnière" dévoilant tous les événements qui ont eu lieu dans les Flannesse depuis 585 AC. Vous y trouverez également la description détaillée du cœur de cette nouvelle campagne, la cité de Faucongris et ses environs, pour que vous puissiez recommencer à jouer dans les meilleures conditions dans cet univers merveilleux que tant ont apprécié. Jetez également un coup d'œil au *Guide du Joueur de Greyhawk*, conçu pour aider



aussi bien les anciens joueurs que les nouveaux à adapter leurs personnages à la vie dans les Flannesse.

Bienvenue une fois de plus dans le monde de GREYHAWK !

Références aux Suppléments Greyhawk déjà parus

À certains endroits, dans ce texte, vous trouverez des références à des suppléments déjà publiés sur GREYHAWK. Bien que la plupart de ces produits soient épuisés, de nombreux maîtres de jeu en possèdent plusieurs ou peuvent se les procurer dans des boutiques ou par l'intermédiaire du site web de TSR sur internet. Nous avons conçu ce supplément de façon à ce que les informations qu'il renferme puissent être liées aux anciens produits de la gamme GREYHAWK, ceci pour constituer une campagne cohérente et consistante.

Voici les suppléments les plus utiles pour les MJ utilisant *L'Aventure Commence* avec leur numéro de stock (quatre chiffres), leur code (combinaison lettre-nombre), leur date de sortie et quelques notes additionnelles. Tous les produits AD&D publiés avant 1988 correspondent à la première édition de AD&D.

• C2 *The Ghost Tower of Inverness* (TSR #9038, 1980). Cette aventure, presque introuvable, décrit la tour fantôme située au sud-est de Âprebaie.

• *WORLD OF GREYHAWK*® Fantasy Game Setting boxed set (TSR #1015, 1983). Cet aperçu détaillé de la campagne GREYHAWK expose, entre autres, ce qui se trame dans Flannesse en 576 AC et brosse la description des principales contrées de cet univers.

• EX1 *Dungeonland* (TSR #9072, 1983); EX2 *The Land Beyond the Magic Mirror* (TSR #9073,1983). Ces deux aventures sont liées au château de Faucongris (voir WGR1 *Greyhawk Ruins,* ci-dessous), car l'accès à ce demi-plan des plus bizarres ne peut se faire que par un portail magique situé dans les donjons de ces ruines.

• WG5 *Mordenkainen's Fantastic Adventure* (TSR #9112, 1984). Cette aventure décrit les donjons et les habitants du château de Mhaure situé à la frontière ouest du duché d'Urnst. Cette aventure est censée s'être déroulée avant 570 AC, peut-être même en 560, en raison des niveaux indiqués pour Mordenkainen et Bigby. Les MJ sont libres de déterminer l'état actuel des ruines du château de Mhaure et de ses donjons, en se référant à cette aventure pour s'en faire une idée. Une des couvertures intérieures de ce supplément offre une vue aérienne du château.

• WG6 *Isle of the Ape* (TSR #9153, 1985). Cette aventure vers un autre étrange demi-plan commence au Château-Tenser, sur le Nyr Dyv, et contient des informations sur la *Crosse de Rao.* Cette quête a eu lieu des années avant les Guerres de Greyhawk. On peut également se rendre sur l'île par un portail magique situé dans les donjons du château de Faucongris.

• T1-4 *The Temple of Elemental Evil* (TSR #9147, 1985). Ce super-module développe considérablement une précédente aventure, T1 *The Village of Hommlet* (TSR #9026,1981); il se déroule dans la vicomté du Verbobonc, à l'ouest de Faucongris. Il évoque la réapparition d'un culte voué au Dieu Élémentaire Ancestral et donne des précisions sur la rivalité entre Saint. Cuthbert et Iuz. Cette quête a eu lieu avant la Grande Guerre de Greyhawk, dans la deuxième moitié des années 70.

• A1-4 *Scourge of the Slave Lords* (TSR #9167, 1986). Ce super-module réunit et complète quatre aventures déjà publiées. Cette épopée commence juste après le T1-4, *The Temple of Elemental Evil,* et raconte le combat livré aux Seigneurs des Chaînes de la Côte Sauvage et de la péninsule du Pomarj, soutenus par la Fratrie Écarlate.

• *GREYHAWK Adventures* rulebook (TSR #2023, 1988). Bon nombre de sorts, divinités, objets magiques, personnalités, lieux et créatures décrits de ce supplément peuvent être incorporés dans la campagne de la Cité de Faucongris. Les informations les plus intéressantes sont celles qui concernent Nérof Gasgal, Derider Fanshen, Org Nenshen, Turin Traquemort, le duc Karl d'Urnst, Tang le Terrifiant et Guiliana Mortidus. Les fosses d'Azak-Zil et les ruines de Zarak, au sud-est d'Âprebaie, y sont également décrites ainsi que la Forêt Tourmentée et Esmerin ; ces deux derniers endroits étant assez proches de la ville franche.

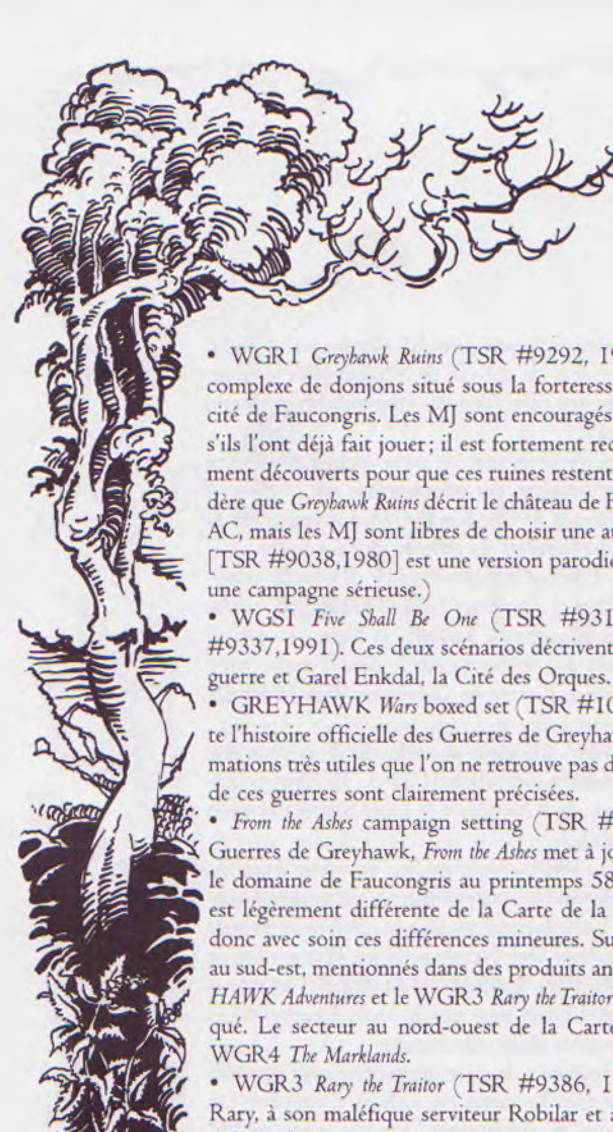
• WG8 *Fate of Istus* (TSR #9253, 1989). Les événements de cette aventure se sont déroulés entre 576 et 582 AC. Ce supplément est très utile pour les cartes des cités qu'il contient. On pense qu'Elredd, sur la Côte Sauvage, a été conquise et détruite par l'Empire orque en 584 AC. Présentée dans le WG8 comme une ville située dans les terres, elle était un port dans des produits antérieurs. On présume donc que cet abri maritime autrefois contrôlé par Elredd, à l'est de la ville, a également été conquis. La carte de cette ville peut être utile aux MJ dont les aventuriers, à la recherche de trésors, veulent fouiller ces ruines colonisées par les orques. Ce supplément décrit aussi le Verbobonc, à l'ouest de Faucongris et de Leukish, à proximité du duché d'Urnst. (Note : au MJ de comparer cette description du Verbobonc avec celle qui est faite dans le WGA4 *Vecna Lives* et de concilier les incohérences entre les deux.)

• *The City of Greyhawk* boxed set (TSR #1043, 1989). On y trouve la description de la cité de Faucongris et de son domaine en 582 AC, neuf années avant la campagne présente. (Note : substituez toutes références faites au scénario WG7 *Castle Greyhawk* p. 21 du livret *Greyhawk : Gem of the Flanaes,* par le WGR1 *Greyhawk Ruins* en localisant le château comme cela est indiqué dans *L'Aventure Commence.*) Ce supplément est fortement recommandé pour sa description détaillée de la ville franche dans le passé. On y fait référence à l'invasion de la Pavoisie par la Société Cornue et les Royaumes Brigands entre 579 et 581 AC ; cela n'est pas mentionné dans des publications plus récentes. On considère donc que ce conflit s'est terminé par le retrait de la plupart des envahisseurs en 582 AC, juste avant que la Pavoisie soit envahie par Iuz cette même année.

• WGA1 *Falcon's Revenge* (TSR #9279, 1990); WGA2 *Falconmaster* (TSR #9289, 1990); WGA3 *Flames of the Falcon* (TSR #9302, 1990). Cette trilogie couvre les événements qui se sont déroulés dans la cité de Faucongris juste avant WGA4 *Vecna Lives!.* Le complot ourdi par la sinistre Falcon et ses alliés pour conquérir la ville franche a été soutenu par Iuz.

• WGA4 *Vecna Lives!* (TSR #9309, 1990). Cette aventure décrit l'affrontement entre le Cercle des Huit et le demi-dieu Vecna qui tentait de conquérir le monde juste avant le début des Guerres de Greyhawk. On peut y trouver la plupart des informations concernant le culte de Vecna. Tous les membres du Cercle des Huit furent tués par le demi-dieu, ils le haïssent et le craignent donc particulièrement.





• WGR1 *Greyhawk Ruins* (TSR #9292, 1990). Il s'agit de la version officielle du célèbre complexe de donjons situé sous la forteresse abandonnée de Zagig Yraguerne, au nord de la cité de Faucongris. Les MJ sont encouragés à modifier certaines informations de cet ouvrage s'ils l'ont déjà fait jouer ; il est fortement recommandé d'ajouter de nouveaux donjons récemment découverts pour que ces ruines restent intéressantes. Dans *L'Aventure Commence*, on considère que *Greyhawk Ruins* décrit le château de Faucongris et ses donjons tels qu'ils étaient en 580 AC, mais les MJ sont libres de choisir une autre date. (Note : le scénario WG7 *Castle Greyhawk* [TSR #9038,1980] est une version parodique de ce donjon, qui ne doit pas être utilisé dans une campagne sérieuse.)

• WGS1 *Five Shall Be One* (TSR #9317, 1991); WGS2 *Howl From the North* (TSR #9337,1991). Ces deux scénarios décrivent certains événements très importants précédant la guerre et Garel Enkdal, la Cité des Orques.

• GREYHAWK *Wars* boxed set (TSR #1068, 1991). Un livret de ce jeu de plateau présente l'histoire officielle des Guerres de Greyhawk (582-584 AC) et donne de nombreuses informations très utiles que l'on ne retrouve pas dans des ouvrages ultérieurs. Les dates importantes de ces guerres sont clairement précisées.

• *From the Ashes* campaign setting (TSR #1064, 1992). Faisant suite aux événements des Guerres de Greyhawk, *From the Ashes* met à jour les informations concernant la ville franche et le domaine de Faucongris au printemps 585 AC. La Carte de Campagne de ce supplément est légèrement différente de la Carte de la Région de Faucongris de *City of Greyhawk*; notez donc avec soin ces différences mineures. Sur la carte, manquent également certains endroits, au sud-est, mentionnés dans des produits antérieurs (voir C2 *The Ghost Tower of Inverness*, *GREYHAWK Adventures* et le WGR3 *Rary the Traitor*) ; de plus, le château de Faucongris n'est pas indiqué. Le secteur au nord-ouest de la Carte de Campagne (Furyondie) est détaillé dans le WGR4 *The Marklands*.

• WGR3 *Rary the Traitor* (TSR #9386, 1992). Ce supplément est consacré à l'archimage Rary, à son maléfique serviteur Robilar et à leur royaume dans le Désert Scintillant, en 585 AC. Le destin de ces deux personnages est laissé au choix du MJ ; dans *L'Aventure Commence*, on considère qu'ils n'ont pas réussi à exercer une quelconque influence visible en dehors de leur royaume. Les MJ peuvent, naturellement, en décider autrement dans le cadre de leur campagne. Rary et Robilar peuvent être à l'origine de complots contre le Cercle des Huit et contre Faucongris. Sur la carte du Désert Scintillant sont indiqués quelques sites d'aventures, au nord-ouest, qui sont proches d'Âprebaie.

• WGR4 *The Marklands* (TSR #9398, 1993). Dans cet important supplément sont détaillés les royaumes déchirés par la guerre de Furyondie et du Nyrond, ainsi que certaines terres avoisinantes, au printemps 585 AC. Ce qui concerne la Furyondie est particulièrement intéressant puisque ce pays se trouve au nord du Nyr Dyv qui le sépare de la cité de Faucongris.

• WGR5 *Iuz the Evil* (TSR #9399, 1993). C'est un ouvrage important pour les MJ utilisant *L'Aventure Commence*, puisqu'il décrit en détail l'ennemi héréditaire de Greyhawk, Iuz, ainsi que ses nombreuses organisations secrètes et ses complots. Notez en particulier les informations concernant Guéamont, cette île étant vitale au contrôle du Nyr Dyv. La date du début de cette campagne est le printemps 585 AC.

• WGQ1 *Patriots of Ulek* (TSR #9385, 1992). On peut trouver dans cette aventure certaines informations potentiellement utiles sur la principauté d'Ulek en 584 AC. Les implications militaires et politiques dans une campagne centrée sur le domaine de Faucongris sont évidentes, puisque aussi bien la principauté que le domaine sont menacés par l'empire orque de Turrosh Mak, dans le Pomarj.

• *The return of the Eight* (TSR #9576, 1998). Cette aventure, se déroulant au cours de l'été 585 AC, fournit des informations sur le Cercle des Huit reconstitué, sur l'archimage Tenser ainsi que sur la Tour de Jallarzi Sallavarian (dans la ville franche) et sur le Château-Tenser (près de la cité, sur la rive sud du Nyr Dyv).

Caractéristiques et Abréviations

On considère dans ce supplément que les MJ et les joueurs qui s'y réfèrent connaissent le système de jeu. En conséquence, la plupart des caractéristiques des PNJ sont abrégées et présentées dans l'ordre suivant : [Alignement Race-sexe Classe-Niveau ; points de vie ; caractéristiques importantes ; sorts et objets magiques]. Les abréviations pour chaque caractéristique sont les suivantes.

Alignement : LB loyal bon, LN loyal neutre, LM loyal mauvais, N neutre strict, NM neutre mauvais, CB chaotique bon, CN chaotique neutre, CE chaotique mauvais.

Race : h = humain, e = elfe, n = nain, g = gnome, pg = petite-gens, ½ e = demi-elfe, ½ o = demi-orque. Les autres races sont indiquées en toutes lettres.

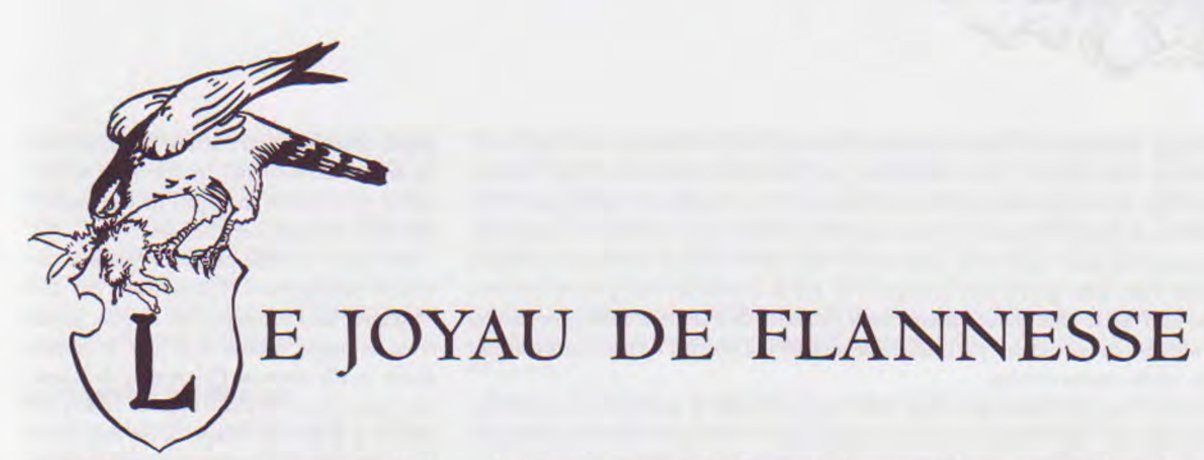
Sexe : m = mâle, f = femelle.

Classe : G = guerrier, R = rôdeur, Pa = paladin, Pr = prêtre, D = druide, M = magicien, V = voleur, B = barde. Le chiffre qui suit est le niveau du personnage dans cette classe. Les classes et les niveaux des PNJ multi-classés ou à classes jumelées sont séparés par un / (par exemple G4/V5).

Seules les caractéristiques supérieures ou égales à 15 et inférieures ou égales à 6 sont indiquées, sauf exception.

De même, seuls les objets magiques les plus importants sont indiqués pour chaque PNJ. Les MJ sont libres d'ajouter d'autres objets s'ils le souhaitent ; ce qui est plutôt recommandé pour les PNJ de niveaux élevés.

Concrètement, un personnage décrit par : (LB ½ pg f G3 ; pv 11 ; For 16 ; *épée courte* +1) est une femme petite-gens d'alignement loyal bon, guerrière 3e niveau, avec 11 points de vie et équipée d'une *épée courte* +1.



LE JOYAU DE FLANNESSE

La cité de Faucongris est souvent appelée le Joyau de Flannesse parce qu'elle incarne le meilleur de ce que ce continent peut offrir. On dit qu'on peut y trouver chaque aspect de la vie de Flannesse, de la culture barbare la plus brutale à la civilisation la plus avancée, en passant par la plus puissante des magies. C'est assez vrai ; Faucongris représente beaucoup de choses pour beaucoup de personnes. Ce n'est pas seulement le centre géographique de Flannesse mais, à bien des égards, le centre de nombreuses autres activités.

Le Centre du Commerce

La cité est située au croisement de nombreuses routes commerciales vitales de Flannesse, reliant l'est et l'ouest par les terres et le nord et le sud par les voies maritimes. Depuis l'époque où elle n'était qu'un simple comptoir commercial sur la Sélintane jusqu'à nos jours, la cité s'est développée grâce au trafic marchand. Ses lois et sa politique ont toujours eu pour but d'encourager le plus grand nombre d'échanges commerciaux avec le plus de nations possible. La ville a développé ses propres industries textiles et alimentaires et a profité de la découverte de nombreuses ruines de la région recelant de grandes richesses pour attirer beaucoup de chasseurs de trésors. Ce fut l'époque de la première ruée aux trésors. Malgré les guerres, l'instabilité sociale et les changements économiques dans d'autres nations, périodes au cours desquelles l'activité commerciale est des plus réduites, la cité s'est toujours débrouillée pour maintenir sa réputation d'endroit où les marchands sont toujours les bienvenus. Cette renommée fut profitable à l'époque de la deuxième ruée aux trésors, avec la chute du château de Faucongris. La ville connut alors un afflux de nouvelles richesses et un accroissement des échanges commerciaux.

La Grande Guerre fit chuter l'activité commerciale mais amena de nouveaux citoyens. La majorité des réfugiés étaient sans le sou, mais ceux qui disposaient de richesses et de trésors en avaient beaucoup. De plus, de nombreux réfugiés apportaient avec eux leurs compétences commerciales et ils s'établirent à Faucongris. Les villages dispersés à travers le domaine se développèrent, ce qui amplifia la production agricole. Les guildes de la ville furent bouleversées, certaines se scindèrent en plusieurs nouvelles guildes, chacune voulant faire le maximum de profits.

Très rapidement, Faucongris exporta plus de produits et proposa plus de services qu'elle ne l'avait jamais fait. Avec les routes commerciales terrestres bloquées par l'empire de Iuz et l'extension du trafic naval entre les États du Nyr Dyv et de la mer d'Azur (via la baie des Moutons), la cité de Faucongris est aujourd'hui, plus que jamais, le centre du négoce de Flannesse. Les cités voisines d'Ormeville, d'Âprebaie, de Puysenar et du Havre en profitent d'ailleurs amplement.

Le Centre de la Diplomatie

La longue réputation de neutralité de Faucongris est due en grande partie à la volonté de ses dirigeants d'en faire le centre de l'activité commerciale de Flannesse, refoulant aussi peu que possible les étrangers et les populations voisines. Bien que cette neutralité ait été mise en péril à plusieurs reprises par les menaces de nations proches (récemment par l'empire de Iuz, au nord), Faucongris est encore considérée aujourd'hui comme un des rares endroits où les protagonistes d'un même conflit peuvent tenter de mettre de côté leurs différends pour travailler dans une paix et une sécurité relatives.

Une récente illustration en fut la signature du Pacte de Faucongris, dans la cité, en Vendangier 584 AC, pacte mettant fin à la terrible Grande Guerre qui avait duré plus de trois ans. Bien que le pacte ne soit plus en vigueur, de nombreux autres accords et traités internationaux y ont depuis été signés dans un grand nombre de domaines. Il y a plus d'ambassadeurs et d'employés d'ambassade à Faucongris que n'importe où ailleurs dans tout Flannesse. Faucongris ne possède aucun diplomate officiel, mais dispose de centaines de marchands et d'espions qui en sont ses représentants officieux.

Le Centre de la Finance

Aucune cité de Flannesse ne voit plus de richesses franchir ses portes que Faucongris, surtout depuis la fin de la Grande Guerre. De nombreux nobles et riches individus se sont réfugiés à Faucongris pendant les guerres, fuyant l'invasion ou la destruction de leur pays. Citons les nombreuses richesses amenées par les réfugiés des nations ravagées par la guerre, de Taine, de la Pavoisie, de l'Almor, du Nyrond, des Onouailles, des Royaumes Brigands et de la ville de Phax, au centre de la Côte Sauvage, qui fut entièrement évacuée avant sa prise par l'Empire orque. Bon nombre de gens fuirent la Furyondie quand la frontière nord du pays tomba sous les assauts de Iuz. Des marchands d'Urnst s'établirent à Faucongris pendant que le Nyrond luttait pour sa survie, contre le Grand Royaume.

En tant que centre du commerce et de la diplomatie, Faucongris attire de nombreux visiteurs chaque année, qui dépensent beaucoup d'argent en nourriture, marchandises, locations, etc. D'énormes quantités de produits arrivent et sont vendues en ville. L'Union des changeurs



et prêteurs sur gage, soutenue par l'Union des marchands et des commerçants ainsi que par la Guilde des juristes, des scribes et des comptables, est désormais dépositaire d'une fortune colossale, constituée principalement par les organisations et les familles de négociants. Certains exilés nobles ont apporté à la cité ce qui restait des biens de leurs familles et l'on raconte que des royaumes auraient mis à l'abri dans la ville une partie de leurs richesses nationales dans l'éventualité d'une autre guerre avec les légions de Iuz. L'Union des changeurs et prêteurs sur gage est aujourd'hui le plus grand établissement financier de Flannesse ; elle propose des prêts pour les activités commerciales, particulièrement celles qui ouvrent de nouveaux marchés ou de nouvelles routes commerciales.

Les richesses transitant par Faucongris sont telles, que les modes de paiement évoluent. Les lettres de crédit fournies par l'Union pour de grosses sommes d'argent sont acceptées dans une bonne demi-douzaine d'États et les lingots sont de plus en plus utilisés.

Le Centre Défensif

Faucongris n'a jamais été considérée comme une puissance militaire majeure jusqu'à ce que les frontières nord et sud de son domaine soient directement menacées par la Grande Guerre. Depuis son long emprisonnement dans le château de Faucongris à partir de 505 AC, dû, entre autres, à Zagig Yraguerne et à d'autres, Iuz voue une haine farouche à la cité. Les autorités de la ville redoutent sa vengeance depuis 570 AC, date de son évasion. Ses victoires écrasantes pendant la Grande Guerre, ainsi que les tentatives répétées de ses prêtres pour s'infiltrer et détruire la cité, ont motivé une sérieuse augmentation du budget alloué à l'armée ainsi que de son professionnalisme.

Faucongris, qui se reposait avant tout sur les mercenaires, la chance et une petite milice de fermiers mal entraînés, est dotée aujourd'hui d'une puissante armée et d'une importante flotte dans la baie des Moutons avec pour ports d'attache Âprebaie et Le Havre. La ville a contracté de solides mais coûteuses alliances. Ses coffres ont secrètement financé la flotte de Furyondie pendant des années. En conséquence, le Nyr Dyv souffre peu de la piraterie et des raids en provenance des terres de Iuz bordant la rive nord du lac.

L'armée de Faucongris est cantonnée dans cinq endroits : la cité, les Cairannes au nord et à l'est (pour protéger les mines et combattre les bandits), la Forêt Noueuse (en riposte à une augmentation des attaques d'humanoïdes), la région d'Âprebaie et des Abbor-Alz au sud (précaution contre les attaques du Désert Scintillant et les raids dirigés sur Âprebaie), et la Côte Sauvage. La Milice de Faucongris comprend la Milice Montagnarde des Abbor-Alz, constituée de monteurs de griffons, les Chasseurs de Têtes de Puysenar, les Garde-Frontières du Havre et les Marins de Combat d'Âprebaie qui patrouillent dans la baie des Moutons.

L'invasion de la Côte Sauvage par l'empire orque de Turrosh Mak, en 584 AC, fit trembler la cité. Le Havre est devenu, depuis, le centre d'une puissante ligne de défense le long de la frontière sud du domaine de Faucongris. Ce rempart a essuyé beaucoup d'assauts, de plus en plus nombreux ces derniers mois, mais a toujours tenu bon. Faucongris n'a jamais tenté d'étendre son domaine au sud par crainte d'une réaction des orques, qui l'entraînerait dans une campagne prolongée susceptible de vider ses coffres. On s'attend cependant à des troubles le long de cette frontière dans un futur proche, les revers subis par Turrosh Mak contre la principauté d'Ulek pouvant conduire le despote à attaquer un autre objectif pour maintenir le moral de ses troupes et son royaume uni contre les envahisseurs.

Le Centre de la Connaissance

Pendant des siècles, les érudits de Faucongris ont accumulé des connaissances sur tous les sujets imaginables. De nos jours, ses mages et ses sages sont les personnes les mieux informées de la région, ses bibliothèques sont les plus grandes et les plus complètes et sa population est la mieux éduquée et la plus instruite de Flannesse. La cité bouillonne de nouvelles idées. Rumeurs et rapports de sources autorisées, sur des sujets variés, sont commentés chaque jour dans ses rues. Pèlerins, réfugiés, travailleurs immigrés, voyageurs et aventuriers vont et viennent, colportant partout en ville les nouvelles d'événements survenus dans de nombreuses terres étrangères. La magie contribue à cet afflux d'informations (et de désinformations), les sortilèges de divination et les objets magiques de communication étant fréquemment utilisés.

On trouve en ville plusieurs écoles et universités prestigieuses. L'Université des Arts Magiques de Faucongris est la plus grande école de magie connue à ce jour et certains disent qu'elle surpasse l'Université de Rauxès du temps où le Grand Royaume était à son apogée. L'École des Mages (c'est ainsi qu'elle est appelée) de Faucongris est réputée pour son activité académique des plus sévères et pour ses études très spécialisées ; Mordenkainen, Bigby et Tenser du Cercle des Huit y ont appris les bases de leur art, il y a bien des années. Peu d'apprentis peuvent payer ses tarifs élevés, mais ceux qui y parviennent (ou qui ont un mécène) sont plutôt occupés. L'excellent programme d'alchimie est particulièrement intéressant.

La plus vieille et la plus prestigieuse des écoles qui ne se consacrent pas à la magie est l'Université Grise, le long de l'avenue de la Procession. Elle propose un vaste programme d'histoire et d'art littéraire avec de nombreux champs d'études particuliers comme les langages étrangers, l'architecture, le génie militaire, les arts plastiques (poterie, peinture, sculpture, comédie) et le droit. Elle possède un petit observatoire à l'extérieur de l'enceinte de la ville, une merveille qui est la cerise sur le gâteau des cours d'astrologie et d'astronomie. À l'issue d'une bonne année, environ 100 étudiants en sortent diplômés.

L'École des Notaires se consacre à la littérature et à la tenue des registres, elle dispense d'excellents cours de comptabilité, de traductions de documents, d'autres formes d'écriture et de mathématiques appliquées. Les diplômés de cette école constituent la colonne vertébrale de l'administration de la ville. Certains citoyens des classes supérieures étant illettrés, leurs secrétaires détiennent donc un pouvoir considérable. Toutes les puissantes guildes de Faucongris ont recours à ces diplômés qui peuvent prétendre à un statut social des plus élevés et à une fortune respectable.

En ville, il y a des enseignants spécialisés dans presque tous les domaines, mais leurs tarifs sont très variables. Même les membres du Cercle des Huit consacrent un peu de leur temps à l'enseignement ; Jallarzi Sallavarian,

par exemple, est très demandée par les mages de niveaux moyens orientés vers le bien. Il existe de nombreuses autres petites écoles dans le labyrinthe des rues de Clercville, depuis les professeurs n'ayant qu'un seul étudiant jusqu'aux collèges mineurs avec des équipes d'une demi-douzaine d'enseignants pour une douzaine d'étudiants.

Le Centre de Magie

La ville sur laquelle a autrefois régné le célèbre Zagyg, l'Archimage Fou, a, de tout temps, été connue pour être une citadelle des études magiques et de la puissance défensive. Cette réputation est encore méritée aujourd'hui.

L'Université des Arts Magiques de Faucongris est un élément majeur de l'extraordinaire puissance magique de la ville. Elle appartient à la Guilde de Magie de la ville franche, le cœur de l'apprentissage et de la recherche en magie de tout Flannesse. La guilde entretient une bibliothèque réputée pour contenir la plus prestigieuse collection d'ouvrages ésotériques. Ses laboratoires d'alchimie produisent d'excellentes potions. Ces murs abritent un commerce discret d'objets magiques pour magiciens et l'on peut également y trouver une grande variété de composants pour sorts.

La Société de Magie est un groupement de magiciens locaux politiquement engagés. Les membres doivent résider à Faucongris et vivre sur le domaine depuis au moins cinq ans. Ils doivent aussi jouir d'une bonne réputation à la Guilde de Magie, utiliser des sorts de 5e niveau (donc être de niveau 10) et réussir un test d'intelligence (Intelligence 14 ou plus). Traditionnellement, le président de la société est invité à être membre de l'Oligarchie Dirigeante, mais il peut refuser. De nombreux grands magiciens ne peuvent se joindre à ce groupe – Mordenkainen en est le parfait exemple puisqu'il vit dans les monts Yatil. Cette société s'intéresse principalement à la situation politique dans Flannesse car cela affecte la sécurité et le bien-être de la cité de Faucongris. Le président actuel est Torrentz Hebvard.

Le célèbre Cercle des Huit dispose de nombreuses ramifications en ville et sur la Côte Sauvage. Ce groupe extrêmement puissant est une organisation politique de magiciens qui se consacrent à maintenir l'équilibre des forces dans Flannesse pour que les États puissent appliquer leur propre politique sans craindre qu'une puissance extérieure ou un voisin constituant un empire ne les envahisse ou ne se mêle trop de leurs affaires. Deux membres de ce groupe (Otto et Jallarzi Sallavarian) résident à Faucongris, tous les autres (Mordenkainen, Bigby, Drawmij, Alhamazad, Nystul, Warnes Mantelastre et Theodain Eriason) s'y rendent régulièrement. Tenser, un ancien membre, vit près de la ville, dans sa forteresse sur la rive sud du Nyr Dyv.

Des magiciens de nombreuses autres nations sont régulièrement aperçus dans la cité de Faucongris ; ils sont là pour s'entraîner, pour effectuer des recherches ou en mission diplomatique. On dit que certains mages viendraient d'autres mondes et d'autres plans, mais cela n'a jamais été prouvé.

La ville d'Âprebaie a longtemps été gouvernée par une magicienne, membre d'une dynastie de sorciers remontant à l'époque de l'arrivée des Suellois dans la région. Cette famille, connue sous le nom de Gynarchie par les étrangers, s'est peu à peu retirée du devant de la scène, mais sa mainmise sur la politique locale est toujours aussi ferme. Bon nombre des aspects pratiques de la vie dans cette ville sont contrôlés par le Conseil des officiers de Faucongris, qui commandent la Milice Montagnarde et les Marins de Combat d'Âprebaie ; la politique commerciale est l'affaire d'une alliance de marchands locaux et de bateliers. Cependant, ces derniers sont tous mariés à des femmes de la Gynarchie et plusieurs officiers ont épousé des femmes du coin appartenant également à la Gynarchie. Il est très difficile de déterminer exactement, pour chaque aspect de la vie d'Âprebaie, qui donne le ton, mais il semble évident que c'est la vénérable Gynarche elle-même, qui n'appartient ni à la Société de Magie ni à la Guilde de Magie de Faucongris.

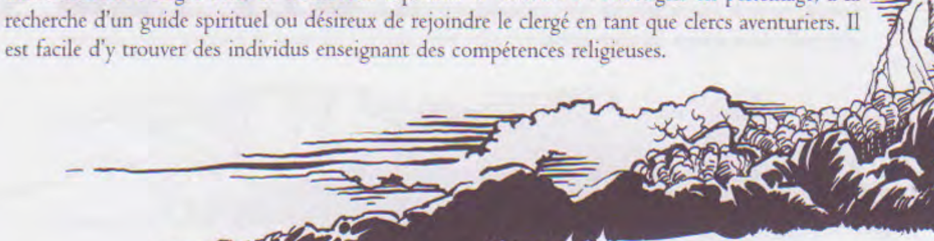
Le Centre Religieux

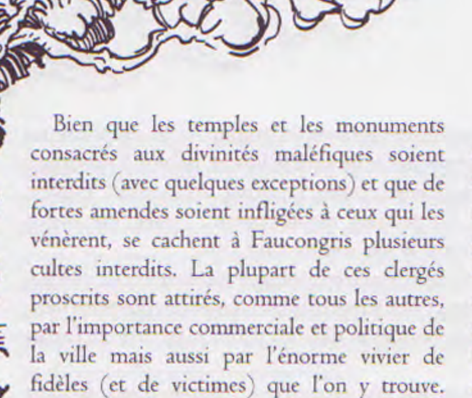
Faucongris ne vient pas immédiatement à l'esprit quand les gens réfléchissent aux centres d'activité et d'expression religieuse. On pense d'abord aux cités très orientées vers certaines divinités ou certains alignements, telles que Wintershiven, capitale de la théocratie d'Arbonne (où l'on vénère Pholtus); Mitrik, capitale de l'archevêché de Véluna (où l'on vénère Rao et d'autres divinités loyales bonnes) ; et même Dorakaa, où se tient la cour monstrueuse du demi-dieu maléfique Iuz. Il n'y a même pas à Faucongris de relique religieuse célèbre.

Cependant, peu de cités peuvent se vanter d'avoir autant de temples et d'églises d'obédiences différentes que Faucongris, où aucune religion n'est avantagée par le gouvernement au détriment d'une autre. L'énorme importance de Faucongris dans les affaires de Flannesse attire dans ses rues des prêtres de presque tous les cultes, tous ayant l'espoir de convertir de nouveaux fidèles et, peut-être, d'influencer la politique de la ville en faveur de leur divinité et de leur Église.

Véritable mosaïque de convictions religieuses, carrefour où les clergés de différents cultes peuvent s'asseoir et discuter de leurs croyances au cours d'un repas, Faucongris a entretenu une réputation de tolérance religieuse et d'ouverture – avec certaines limites, bien naturellement. C'est un prêtre de Rao originaire de la ville, Édoira, qui, il y a des siècles, a établi les règles de conduite selon lesquelles les fidèles des différentes religions loyales bonnes devaient coopérer sur des sujets importants. Le Pacte d'Édoira a été étendu pour permettre à d'autres religions orientées vers le bien (et même quelques neutres) de coopérer, quoique toutes les Églises n'aient pas adhéré à ce pacte. (Les religions maléfiques ne l'acceptent certainement pas, ainsi que certains cultes bons et neutres assez intolérants, comme le clergé de Pholtus, de la théocratie d'Arbonne, et les adorateurs les plus individualistes de Trithéréon.) La Fête d'Édoira est célébrée par un grand nombre de gens, au cours du mois de regain.

Les prêtres qui se sont installés à Faucongris amassent souvent de nombreux ouvrages sur le monde. Leurs connaissances et les relations qu'ils ont en ville en font de précieux informateurs pour leur clergé ; on les consulte souvent pour avoir leur opinion sur l'état actuel de leurs Églises et les orientations futures qu'elles devront choisir. Ce savoir n'implique pas pour autant que ces prêtres sont plus appréciés par leurs supérieurs dans d'autres cités ou par certains éléments fondamentalistes. Malgré cela, de nombreux aspirants se rendent à Faucongris en pèlerinage, à la recherche d'un guide spirituel ou désireux de rejoindre le clergé en tant que clercs aventuriers. Il est facile d'y trouver des individus enseignant des compétences religieuses.





Bien que les temples et les monuments consacrés aux divinités maléfiques soient interdits (avec quelques exceptions) et que de fortes amendes soient infligées à ceux qui les vénèrent, se cachent à Faucongris plusieurs cultes interdits. La plupart de ces clergés proscrits sont attirés, comme tous les autres, par l'importance commerciale et politique de la ville mais aussi par l'énorme vivier de fidèles (et de victimes) que l'on y trouve. Certains ne sont présents que dans l'espoir de détruire la cité, puisque son existence est un obstacle à leurs objectifs.

Le Centre d'Aventures

Comme le révèle de manière détaillée l'histoire de Faucongris, la cité a très tôt attiré les aventuriers, quand on découvrit des trésors à l'intérieur d'anciennes tombes des Cairannes, au nord et à l'est. Ce fut l'époque de la première ruée d'aventuriers, dans l'histoire de la ville, et cela dura pendant presque un siècle, au cours duquel les chercheurs de trésors fouillèrent les contrées inexplorées en quête de richesses et de gloire.

Même après la découverte de la plupart des tombes, Faucongris demeura encore une étape privilégiée pour les aventuriers, les mercenaires et les rôdeurs de Flannesse. Le nom de la ville était quasiment légendaire et l'on pouvait y effectuer pratiquement n'importe quelle opération commerciale. Ses lois furent, pendant longtemps, beaucoup moins restrictives que celles des autres communautés. On pouvait trouver en permanence, dans la Vieille Cité et sur ses berges, des activités à la limite de la légalité et le marché noir.

Une deuxième ruée vers les trésors commença au début du V[e] siècle AC, après la disparition du légendaire Zagig Yraguerne, l'archimage fou et seigneur de la cité pendant des décennies. Quand la rumeur se répandit que son château, au nord de la ville, n'était plus gardé, les pilleurs firent leur apparition la nuit même – et disparurent tout aussi rapidement, victimes des nombreux pièges et monstres hantant l'endroit. Malgré cela, suffisamment de richesses furent extraites du château à l'abandon pour déclencher un afflux d'aventuriers sans précédent dans toute l'histoire de Flannesse. La ville, qui avait souffert d'une longue crise économique, se releva soudain et s'étendit dans toutes les directions.

Une troisième période de chasse aux trésors semble imminente. Au cours de la Grande Guerre, la Milice de Faucongris a reçu l'ordre d'établir des postes et des garnisons dans les Cairannes et au nord de la Côte Sauvage, pour protéger les mines de Faucongris et prévenir toute invasion de l'empire orque du Pomarj. Certaines unités de l'armée envoyèrent des rapports concernant d'étranges découvertes, dévoilant de nouveaux mystères et ressuscitant d'anciennes légendes. Aujourd'hui, dans tout le domaine de Faucongris, circulent des histoires évoquant la Meule du Destin, la grotte aux Échos, les Grands Tertres, la Vallée Hurlante, le château de Mhaure, la Suffocante, le cinquième cairn de l'Étoile, le lac d'Ebon, les Tombes de Lyzandred, l'Obscure Profondeur, le Manoir des Lamentations et le château hanté de Léraïzen. Le château de Faucongris redevient également un centre d'aventures avec la découverte de nouveaux niveaux et cavernes qui semblent s'enfoncer jusqu'au centre de la terre.

En résumé, la cité de Faucongris est un endroit particulièrement approprié pour commencer n'importe quelle aventure sur Flannesse. On en sait beaucoup sur la ville mais très peu sur le monde extérieur. Une grande partie de cette connaissance ne pourra être acquise qu'en bravant les pires dangers. Et, dans ce domaine, ce n'est pas ce qui manque sur le continent.

La Tærre est un monde pour les braves, les sages, les forts, les vifs et les talentueux. C'est un monde où chacun peut devenir célèbre, riche et puissant. C'est un monde d'héroïsme et de vilenie, un monde d'aventures sans précédent. D'ailleurs, la plupart des aventuriers commencent dans la cité de Faucongris.



Un vieux roi d'Ærdie



LE MONDE DE TÆRRE

Le monde sur lequel se dresse Faucongris n'a pas encore été complètement exploré. La plupart des terres n'ont même jamais été visitées par les aventuriers de Flannesse et le peu que l'on en sait est superficiel et souvent erroné. Voici la transcription de quelques descriptions précises du monde, inspirées des travaux de quelques érudits.

Comme cela est normal et naturel, tous les autres mondes tournent autour de notre planète la Tærre, du plus petit rocher à l'immense soleil brûlant. On ne sait presque rien de ces mondes, bien qu'une lunette grossissante ou la magie puissent nous permettre d'apercevoir leurs couleurs et leurs formes curieuses. Leurs évolutions dans le ciel sont également bien établies. Comme tout individu rationnel le sait, ces "étoiles errantes" influencent la vie de tous les êtres vivants de Tærre. Leur position sur la voûte céleste donne des indications aux astrologues sur les événements à venir, révélant de terribles et merveilleux secrets.

La Tærre tourne sur elle-même en 24 heures. Le soleil traverse le ciel d'est en ouest, tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la Tærre et effectuant un cycle complet au travers des Douze Secteurs du Zodiaque en 364 jours. La Grande Lune de Tærre, connue sous le nom de Luna, et la petite Lune, Célène que l'on appelle aussi la Servante, passent également à travers le Zodiaque de la nuit. Luna, d'une blancheur spectrale, croît et décroît au cours d'un cycle fixe de 28 jours. Elle n'est pleine que 13 fois par an. Célène, aux reflets bleu-vert, accomplit son cycle plus lentement, en 91 jours et n'est pleine que 4 fois par an. Ces rythmes naturels sont indiqués dans le calendrier utilisé par les habitants civilisés.

Il est reconnu que quand Luna et Célène sont toutes deux soit pleines soit nouvelles, et que les étoiles errantes sont en position de puissance dans le Zodiaque, des événements de grande magnitude peuvent avoir lieu sur notre monde. Le destin de civilisations entières peut être en jeu et une puissante magie est toujours à l'œuvre. L'apparition d'une étoile filante signifie quelque chose et une grande comète pâle ou une étoile éclatante suspendue dans les ténèbres annoncent un cataclysme.

Nous nous étendrons davantage sur la place qu'occupe notre monde dans la hiérarchie des cieux, mais tout d'abord abordons une étude du Zodiaque et de son influence sur Tærre, qui fut établie par un astrologue bakluni il y a deux millénaires…

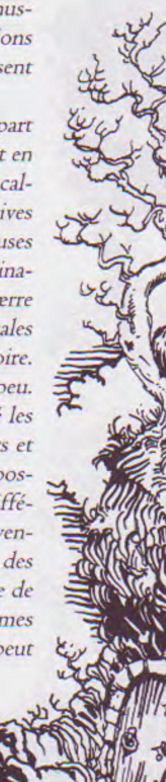
- Agath de Thrunch

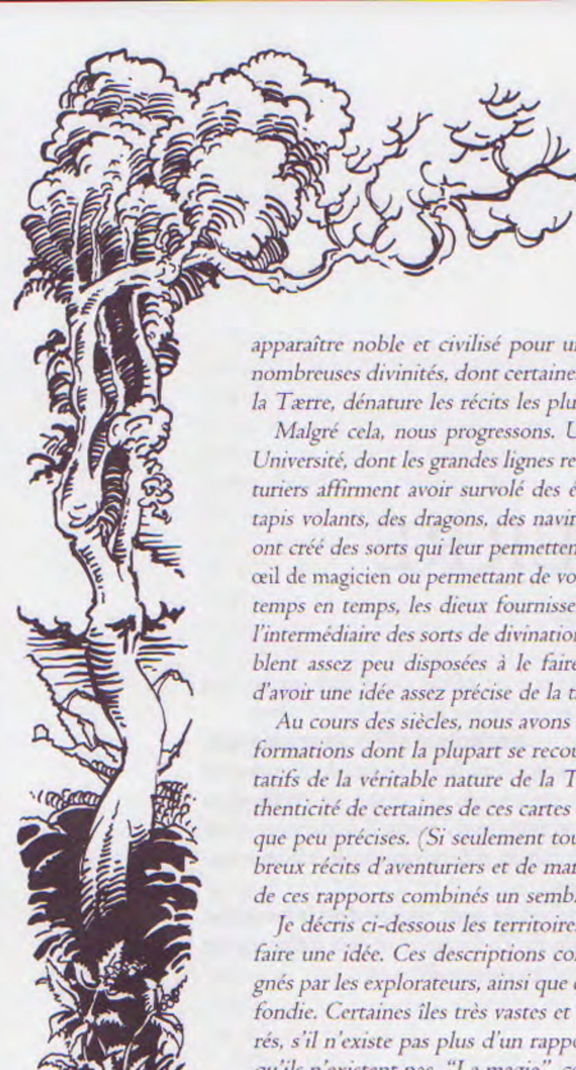
Extrait de *Comprendre l'Œuvre Céleste*

Comme chacun le sait, il a été établi, il y a très longtemps, que la Tærre est une grande sphère flottant dans le vide, autour de laquelle gravitent son soleil et ses lunes. Des calculs mathématiques très précis et des divinations magiques ont permis de déterminer que sa circonférence est de 40 547 kilomètres, son diamètre d'environ 12 906 kilomètres et sa surface d'environ 325 242 519 kilomètres carrés. Nous ne connaissons qu'une minuscule partie de cette vaste étendue et nous ne disposons que de quelques informations fragmentaires sur quelques autres territoires. Nos possibilités mathématiques surpassent largement nos études sur le terrain.

Dominé par Œrik (nom de l'ensemble des premières tribus qui conquirent la plupart des territoires de l'est et s'y installèrent durant ce dernier millénaire), un vaste continent en partie civilisé, notre monde abrite trois autres continents plus petits et un nombre incalculable d'îles, petites et grandes, sur lesquelles se sont développées des cultures primitives ou civilisées. Ces terres baignent dans quatre gigantesques océans et dans de nombreuses mers et baies. Dans ces eaux vivent des monstruosités de la nature qui défient l'imagination et menacent les petits navires qui osent s'y aventurer. Les terres et le ciel de Tærre sont également hantés par des créatures variées, certaines effrayantes, d'autres amicales mais, pour la plupart, totalement indifférentes à moins que l'on n'envahisse leur territoire.

Mais à quoi ressemblent toutes ces choses ? Ce mystère séculaire s'éclaircit peu à peu. Il est cruellement ironique que même les récits avérés des explorateurs qui ont posé les pieds sur les rives de terres inconnues ne soient pas toujours crus. Tant de menteurs et de charlatans exploitent la crédulité et la soif de connaissance des gens, qu'il est impossible pour un individu (et même pour ceux qui ont recours à la magie) de faire la différence entre la vérité et la chimère. Le désir de célébrité est intense dans ce monde d'aventure et certains l'assouvissent par la tromperie. On sait également que des magiciens, des monstres ou des dieux se servent de la magie des illusions pour dissimuler l'existence de certaines régions. De plus, les explorateurs eux-mêmes ne partagent pas tous les mêmes normes pour évaluer le monde. Ce qui peut être considéré comme sauvage par l'un peut





apparaître noble et civilisé pour un autre. L'existence de la magie, des monstres et de nombreuses divinités, dont certaines sont particulièrement impliquées dans les affaires de la Tærre, dénature les récits les plus sérieux.

Malgré cela, nous progressons. Un explorateur réputé peut remettre une carte à notre Université, dont les grandes lignes recoupent celles de précédents documents. Certains aventuriers affirment avoir survolé des étendues de notre monde grâce à des oiseaux-rocs, des tapis volants, des dragons, des navires magiques, des bottes ailées, etc. Plusieurs magiciens ont créé des sorts qui leur permettent d'observer le monde en altitude, des sorts similaires à œil de magicien ou permettant de voir par les yeux d'élémentaires ou de génies invoqués. De temps en temps, les dieux fournissent quelques informations sur la nature du monde, par l'intermédiaire des sorts de divination ou de souhait. Étrangement, ces autorités divines semblent assez peu disposées à le faire. Enfin, des expériences astucieuses nous ont permis d'avoir une idée assez précise de la taille de la Tærre sans avoir à quitter nos foyers.

Au cours des siècles, nous avons accumulé de nombreuses cartes et des fragments d'informations dont la plupart se recoupent sur certains points qui nous semblent représentatifs de la véritable nature de la Tærre. J'ai moi-même eu la possibilité de vérifier l'authenticité de certaines de ces cartes et il semble qu'elles sont, pour la plupart, exactes bien que peu précises. (Si seulement tous les explorateurs savaient écrire !) De plus, de nombreux récits d'aventuriers et de marchands étrangers se recoupent, on peut donc dégager de ces rapports combinés un semblant de vérité.

Je décris ci-dessous les territoires voisins de Flannesse, pour que le lecteur puisse s'en faire une idée. Ces descriptions comprennent les particularismes les plus souvent soulignés par les explorateurs, ainsi que certaines régions anormales méritant une étude approfondie. Certaines îles très vastes et d'autres éléments sont purement et simplement ignorés, s'il n'existe pas plus d'un rapport les concernant. Cela ne signifie pas, bien entendu, qu'ils n'existent pas. "La magie", comme aiment à le répéter les prêtres de Boccob, "rend le monde encore plus étrange que nous ne pouvons l'imaginer".

La Frontière Septentrionale du Jour et de la Nuit est la latitude au-dessus de laquelle le soleil ne se couche pas pendant les nuits d'été et ne se lève pas pendant les nuits d'hiver. On dit que ce phénomène est de plus en plus perceptible au fur et à mesure que l'on progresse vers le nord. Grâce à des reproductions de la Tærre, nous pouvons confirmer, qu'en théorie, cela se passe exactement comme on le décrit. Cette frontière se situe exactement à 60° de latitude nord; au cours de l'été, du quatrième jour de Regain au quatrième jour du mois de Brassine, le soleil est toujours au-dessus de l'horizon, atteignant son zénith le quatrième jour du mois de chaudenoce. On pense que ce cycle est inversé au sud de la Frontière Australe du Jour et de la Nuit (à 60° de latitude sud), où le soleil ne se couche pas au cours de notre hiver, puisque les saisons entre les hémisphères nord et sud sont inversées. C'est une conséquence de l'axe incliné de la Tærre, qui fait varier le degré d'ensoleillement de chaque hémisphère pour l'année. Il règne un climat polaire au-dessus de la frontière nord et en dessous de la frontière sud. Des lumières étranges, semblables à des rubans colorés, sont souvent aperçues dans le ciel de ces régions.

La partie septentrionale de notre monde est constituée d'un continent enneigé, doté de nombreuses bizarreries. Il est très difficile de vérifier les observations concernant certaines caractéristiques de cette terre, le terrain étant très dangereux et chaotique pour les explorateurs. On a donné de nombreux noms à cette terre, la Haute Borée (de Boro qui signifie le nord dans la langue du Froid) étant le plus répandu, bien que sa forme varie (Hi-Boros, Hy-Borée, Hibore, Hybrea, Hyborre, etc.) Telchuria (du nom du dieu œridien de l'hiver), qui semble également approprié, était un nom répandu chez les explorateurs du Grand Royaume quand il était à son apogée. Des icebergs (îles de glace) aperçus dans l'océan Dramidj et dans la mer Gelée se sont certainement détachés de cette terre arctique.

Quelques explorateurs disent qu'une lumière permanente brille comme un soleil sur le pôle nord, haut au-dessus d'une grande vallée circulaire abritant une végétation tropicale. Ces rapports se contredisent sur les détails, mais tous confirment que des créatures que l'on croyait disparues vivent dans cette vallée. De nombreuses régions volcaniques ont été découvertes sur le toit du monde, avec de hautes montagnes, de profondes crevasses et des blizzards rugissants. Des géants du froid, des dragons blancs et d'autres créatures vivant dans le froid hanteraient ces terres. Il y aurait quelques tribus de barbares humains combattant les créatures évoquées ci-dessus, ainsi que quelques groupes d'humanoïdes. On n'évoque aucune présence de demi-humains, mis à part une curieuse allusion à des gnomes ou des nains vivant sous terre dans une région montagneuse.

La taille de ce continent arctique est inconnue et ses contours sont très vagues, aucune expédition n'en ayant fait le tour. On raconte qu'un gigantesque pont de glace relie ce continent à Œrik à l'ouest, dans la plus grande étendue montagneuse d'Œrik et même du monde (nous reviendrons là-dessus). Un deuxième pont, plus petit, relierait la mer de Glace Noire de Flannesse à la Haute Borée pendant les longues nuits d'hiver. Il semble que la plus grande partie et peut-être même l'ensemble de la Haute Borée se situe au-dessus de 60° de latitude nord. Si l'on considère que les rives de cette terre glacée fondent au cours des longues journées de l'été puis se reconstituent au cours de l'hiver glacial, la superficie globale de la Haute Borée pourrait varier entre 8 millions et 16 millions de kilomètres carrés. Ce qui est suffisant pour en faire un véritable continent, sachant qu'il y a de la roche solide quelque part sous sa glace et sa neige.

Notez qu'il semble exister une région similaire à la Haute Borée au pôle sud de la Tærre. Elle serait plus petite et pourrait ne pas être un véritable territoire mais plutôt plusieurs petites îles montagneuses prises dans un fin manteau de glace. Il est intéressant de remarquer que sur les six sources d'informations concernant cette région méconnue, baptisée Polaria, quatre affirment qu'on n'y trouve rien à part quelques montagnes

de glace ou de roche dans une mer glaciale. Cependant, ces explorateurs n'étaient sur place qu'au cours des longs jours d'été de l'hémisphère sud (notre hiver). La gangue de glace peut avoir disparu pendant cette période, ne laissant que quelques icebergs dérivant entre les îles. Les deux autres groupes d'explorateurs sont restés sur place pendant très longtemps sur l'une des îles. Tous deux ont constaté la formation rapide d'une épaisse glace sur la mer dès le coucher du soleil, début de la longue nuit d'hiver (voir Exile d'Ærdie*, par Sonderrako de Rauxès et* Deux Années en mer Cachée*, par un anonyme, dans la bibliothèque de la guilde). Les relevés effectués par le solitaire Sage-Savant font état du fait que Polaria serait située en dessous des 80° de latitude sud.*

Les barbares de la Péninsule thilonienne évoquent depuis des lustres une île située à l'est de leur territoire, qu'ils ont baptisée la Terre de Feu en raison de ses nombreux volcans. Dans ces légendes, il est souvent fait mention de colonies de Cruski et de Schnaï (Barbares des Glaces et des Neiges) qui se seraient établies le long de ses fjords, luttant pour survivre contre des géants, des dragons, des indigènes et d'autres féroces créatures. Ces récits parlent aussi de cités en ruine, de longs murs effondrés, d'énormes monuments métalliques, de geysers fantastiques, d'horribles choses prises dans la glace et de races intelligentes inconnues sur Flannesse. Il est possible que la Terre de Feu soit sujette à des cataclysmes volcaniques qui ont anéanti ses anciennes civilisations.

L'existence de la Terre de Feu (également appelée Terre-Feu) a été confirmée au siècle dernier bien qu'elle soit rarement évoquée ; elle intéresse peu la plupart des marchands en raison de son éloignement et de sa réputation de terre hostile. Les barbares thiloniens, cependant, la considèrent au même titre que nous considérons l'île d'Admundfort dans le Nyr Dyv et envoient de temps en temps de longs bateaux pour échanger denrées et nouvelles avec leurs cousins de l'autre côté de l'océan Solnor.



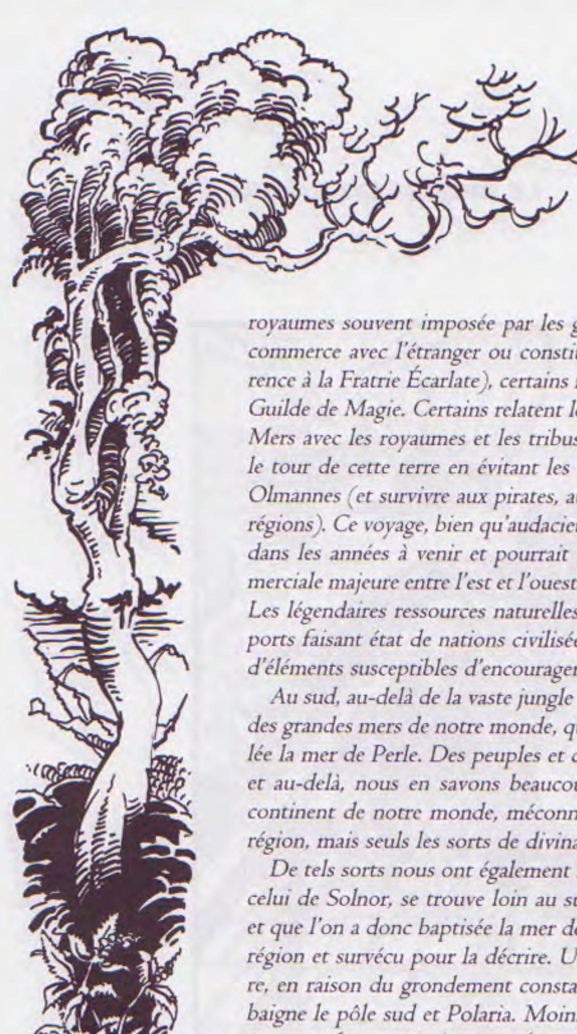
Korund revenant de la Terre de Feu

En 565 AC, l'explorateur Korund de Ratik navigua avec plusieurs amis barbares jusqu'à la Terre de Feu et en revint avec une carte grossière établie avec quelques bons instruments et un peu de magie. Le Sage-Savant et moi-même en avons conclu que la Terre de Feu était composée de plusieurs îles. Aucune de ses îles n'est assez grande pour être un continent, bien que la plus vaste d'entre elles puisse être la plus grande île de la Tærre. La surface globale de la Terre de Feu doit être inférieure à 1,6 million de kilomètres carrés. Nous ferions bien d'obtenir des relevés plus précis et plus récents !

Le plus petit continent de notre monde (ou la plus grande île, selon certains) est le royaume tropical d'Hepmonésie. Les informations concernant cette région sont de plus en plus nombreuses grâce à l'invention des bateaux de haute mer, telle la caravelle. De nombreux navires modernes ont été utilisés au cours des deux derniers siècles par des explorateurs-marchands des Barons des Mers, de Rel Astra et d'autres vieux ports du Grand Royaume mais aussi par la Seigneurie des Îles, l'île de Lendore et les Onouailles. Une carte détaillée de cette terre, établie il y a un siècle par un capitaine des Barons des Mers, fut apparemment confirmée par un bâtiment de Rel Astra qui a navigué récemment à Âprebaie. Son capitaine affirme avoir franchi le cap sud de l'Hepmonésie grâce à une copie de cette carte. Si elle est exacte, l'Hepmonésie a donc une superficie d'environ 3,2 millions de kilomètres carrés, ce qui la classe entre le continent et l'île. La plupart des érudits préfèrent la considérer comme un continent.

Malgré le blocus maritime mis en place par la Fratrie Écarlate entre l'océan Solnor et la mer d'Azur, sur le détroit de Tilva, et la censure sur la découverte de nouveaux





royaumes souvent imposée par les gouvernements qui souhaitent avoir le monopole du commerce avec l'étranger ou constituer leur propre empire d'esclaves (et là je fais référence à la Fratrie Écarlate), certains rapports géographiques continuent à filtrer jusqu'à la Guilde de Magie. Certains relatent les expériences menées par Rel Astra et les Barons des Mers avec les royaumes et les tribus barbares d'Hepmonésie. Il semble possible de faire le tour de cette terre en évitant les navires de la Fratrie Écarlate dans la région des îles Olmannes (et survivre aux pirates, aux tempêtes et aux monstres des mers dans les autres régions). Ce voyage, bien qu'audacieux et pénible, sera sans doute tenté plus fréquemment dans les années à venir et pourrait déboucher sur la création d'une nouvelle voie commerciale majeure entre l'est et l'ouest si ces dangers peuvent être partiellement circonscrits. Les légendaires ressources naturelles des jungles d'Hepmonésie, combinées avec les rapports faisant état de nations civilisées le long de ses côtes sud et sur ses îles, sont autant d'éléments susceptibles d'encourager l'avidité de tout aventurier ou explorateur.

Au sud, au-delà de la vaste jungle d'Amédio et des îles du golfe de Densac, s'étend une des grandes mers de notre monde, qui, en raison de sa ressource la plus connue, est appelée la mer de Perle. Des peuples et des cultures qui se sont développés dans cette région et au-delà, nous en savons beaucoup moins que nous ne le voudrions. Le quatrième continent de notre monde, méconnu et dépourvu de nom, est, dit-on, au sud de cette région, mais seuls les sorts de divination nous ont appris son existence.

De tels sorts nous ont également révélé qu'un océan tellement grand qu'il rivalise avec celui de Solnor, se trouve loin au sud; une vaste mer ravagée par de violentes tempêtes et que l'on a donc baptisée la mer des Tempêtes. Aucun aventurier n'a jamais visité cette région et survécu pour la décrire. Un troisième océan glacial, appelé la mer du Tonnerre, en raison du grondement constant provoqué par les craquements de la glace en été, baigne le pôle sud et Polaria. Moins d'une demi-douzaine de voyageurs civilisés ont vu ces eaux, les ont atteintes et n'ont survécu à ses dangers qu'en recourant à la magie. Le quatrième et le dernier grand océan de la Tærre, généralement appelé l'océan Dramidj, borde une partie du continent nord de la Haute Borée, se mêle à l'océan Solnor et fait presque le tour des étendues arctiques. Certains cartographes pensent que la mer Gelée fait partie de ce vaste océan circumpolaire et non de celui de Solnor.

À l'ouest de notre merveilleuse Flannesse se trouve le grand bassin bakluni, bordé de montagnes, où s'élevait un empire il y a un millénaire. On croit généralement que cette région est une steppe desséchée mais on raconte que ses terres intérieures seraient fertiles et agréables à vivre, avec des rivières et des petits lacs. L'océan Dramidj se rétrécit et pénètre dans ces terres, formant une myriade d'îles sur les rives desquelles se sont développées d'étranges sociétés. Il y régnerait un climat chaud ou tempéré, l'océan Dramidj étant assez chaud lui-même. Au-delà de la chaîne des montagnes, vers l'ouest, se trouverait un vaste et vieil empire que nous ne pouvons qu'à peine imaginer. De cet empire, nous ne savons que peu de choses, même si explorateurs et marchands aimeraient beaucoup en savoir plus. Il y a très longtemps, deux explorateurs ont raconté qu'ils l'avaient traversé et avaient découvert, au-delà, une chaîne de montagnes qui feraient passer nos Brumes Cristallines pour des collines. De ce qui se trouve à l'ouest, nous ne pouvons pas dire grand-chose, hormis que certains pensent que l'on peut s'y rendre en naviguant le plus loin possible vers l'est sur le Solnor, plus d'un millier de lieues au-delà d'îles que nous n'avons jamais vues, sur des eaux peuplées de monstres que nous ne pouvons imaginer dans nos pires cauchemars. Peut-être en apprendrons-nous plus sur ces merveilles au cours de notre vie, mais j'en doute.

- Jawan Sumbar, Maître Cartographe
Maître de la Guilde des Cartographes, Ville Franche de Faucongris
Extrait de *Une Étude sur la Nature de la Tærre*

Sur toutes les cartes de la Tærre, la situation précise d'un endroit est donnée en longitude et en latitude. Les mathématiques, l'astrologie et la magie nous ont permis de déterminer notre position sur les cartes de navigation avec beaucoup de précision par rapport à l'équateur. Notre système actuel repose sur les travaux de la Guilde Royale de Navigation du Grand Royaume qui n'a existé que durant un siècle et demi, jusqu'à ce qu'elle disparaisse, victime des horreurs de la Guerre des Couronnes. Rauxès est le point 0 pour la longitude, à partir duquel les positions à l'est et à l'ouest sont mesurées; nous le conservons comme point de référence en hommage à ce qu'ont accompli nos prédécesseurs et non pour le roi suprême qui les a fait assassiner. Rauxès est également situé à 30° de latitude nord. Un obélisque bleu a été érigé au nord de Rauxès, aux coordonnées exactes correspondant à 30° de latitude nord et à 0° de longitude. La cité de Faucongris est, quant à elle, située à 36 1/4 de latitude nord et 17 1/3 de longitude ouest.

La connaissance nécessaire à l'établissement de telles mesures a été durement acquise au cours des siècles, par des seigneurs de la mer et des princes marchands, par des marins et des officiers de haut rang. Les clergés de notre Seigneur, Xerbo, Protecteur des Mers et de Tout Ce Qui y Vit et d'Osprem, qui guide les navigateurs sur la mer, furent au premier rang de ces recherches. La manière dont cela a été fait est le sujet de mon exposé suivant…

- Talrand Quehris
Patriarche de Xerbo,
Ville Franche de Faucongris
Extrait d'un discours à des apprentis de la Guilde des Cartographes

La mesure du temps sur Tærre est généralement réalisée avec des cadrans solaires. Les versions modernes sont suffisamment perfectionnées pour indiquer non seulement l'heure qu'il est mais également le jour et le mois de l'année, les saisons, les vacances, etc. Car l'axe de la Tærre projette l'ombre du soleil sur le sol en une courbe qui se répète chaque année; un cadran solaire, instrument connu depuis l'Empire suellois, permet de suivre cette progression. Les horloges à eau et les horloges mécaniques, fonctionnant grâce à un ressort ou un pendule, sont également utilisées, mais elles sont complexes, très coûteuses, imprécises et très peu décoratives. Des instruments magiques ont été inventés par des prêtres et des mages, mais leurs prix sont exorbitants. Les guildes de navigateurs et de veilleurs de nuit sont les principaux clients pour ce genre d'appareils qui sont, bien entendu, parfaitement précis. Certains sortilèges mineurs permettent aux cadrans solaires situés dans des secteurs publics de donner l'heure, même si le temps est couvert. Cela suffit généralement à la plupart des gens.

Malheureusement, les cadrans solaires ne peuvent donner la même heure au même moment dans deux cités de Flannesse que si elles se situent à la même longitude. Par tranche de 5° de longitude à l'est d'un point de référence (560 kilomètres pour 112 kilomètres par degré de longitude), un cadran indique l'heure avec une avance de 20 minutes; par tranche de 5° vers l'ouest, le cadran indique l'heure avec un retard de 20 minutes. Pour 15°, la différence est d'une heure pleine, chaque degré valant 4 minutes etc. Quand le soleil se couche en Hepmonésie, il fait plein jour dans la mer de Poussière. Cela peut facilement être confirmé par un magicien ayant le sort téléportation. *Comme je l'ai entendu dire : "l'heure exacte dépend de l'endroit où vous vous trouvez". La mesure précise du temps n'a aucune importance pour quatre-vingt-dix pour cent d'entre nous et peut donc être ignorée.*

Les prêtres des divinités concernées par le temps, comme ma Sainte Istus ou Lendor, sont souvent consultés et même employés dans les villes pour mesurer le temps de manière officielle. J'ai, moi-même, une notion très précise du temps. Mes associés et mes étudiants sont habitués à ma ponctualité. Je peux jeter un coup d'œil au soleil et aux étoiles pour déterminer immédiatement le temps qui s'est écoulé depuis un événement précédent. Comme de nombreux prêtres mesurant le temps, je peux aussi estimer avec une grande précision l'heure qu'il est à différents endroits de la Tærre, si je dispose d'une carte précise et d'un peu de temps de réflexion. Les prêtres s'intéressant au temps sont précieux et particulièrement recherchés pour les cérémonies, les sorts complexes, les activités militaires et ils sont richement rétribués pour des postes offerts par des marchands, des gouvernements, des guildes de magiciens, des organisations militaires, etc. Si nous n'étions pas là, personne ne saurait encore comment déterminer une longitude en mer, malgré ce qu'affirment nos collègues des temples de Xerbo et d'Osprem.

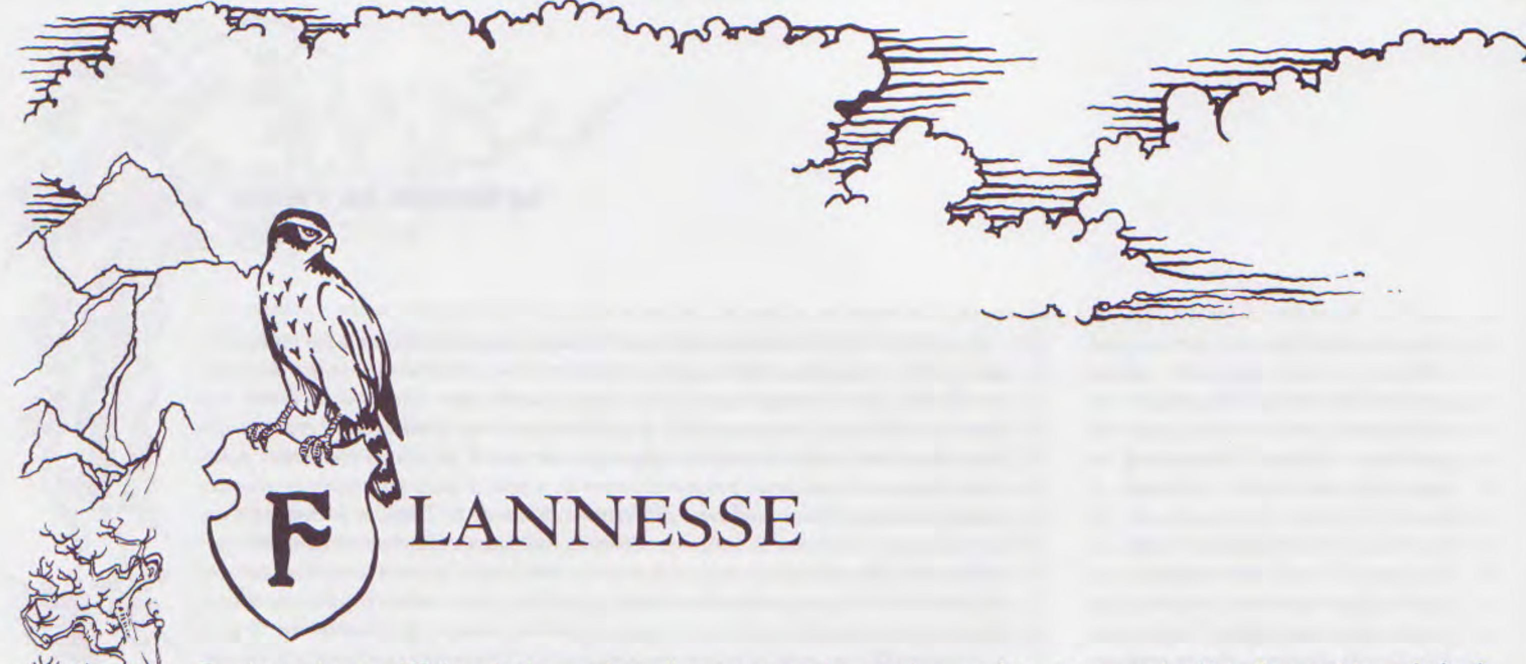
- Mathilde Dessenter

Matriarche d'Istus, Ville Franche de Faucongris

Extrait de "*Introduction à la Chronographie Marine*"



Symbole d'Istus



FLANNESSE

Tout le monde sait qu'Œrik est le plus grand des quatre continents de la Tærre mais seule sa région orientale, Flannesse, est bien connue. (Quoique, tout ce qu'on ignore encore sur Flannesse pourrait remplir des milliers de bibliothèques.) Flannesse est considérée par ses habitants comme le "centre de la civilisation", bien que des récits témoignent de l'existence d'autres civilisations étrangères dont la nature et les coutumes étonneraient le plus cosmopolite des voyageurs de la cité de Faucongris.

Pour circuler dans Flannesse, les explorateurs et les aventuriers déterminés doivent franchir de nombreux obstacles naturels. À l'ouest, au-delà de la vertigineuse chaîne de montagnes allant des Yatils aux volcaniques Fournaises, s'étendent des plaines sans fin, où se dressait autrefois l'Empire bakluni, mais aussi les terrifiantes étendues désolées de la mer de Poussière. À partir de là, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on peut découvrir les rives du mystérieux océan Dramidj, la dangereuse mer de Glace Noire, la bien nommée mer de Glace et l'immense océan Solnor, aux redoutables tempêtes, qui, dit-on, s'étend sur des milliers de lieues vers l'est. La sauvage forêt d'Amédio complète ce panorama géographique des environs de Flannesse.

Les habitants de ces régions sont aussi dangereux que les territoires où ils vivent. Les nomades suellois ne quittent pas des yeux les étrangers voyageant sur les steppes, des hordes de barbares et des armées humanoïdes ravagent le nord, des monstres marins hideux hantent le Solnor, des chasseurs de têtes ainsi que des fauves se tapissent dans les jungles de l'Hepmonésie et des pirates et des krakens guettent leurs proies dans chaque baie et dans chaque mer. Les géants, les bandits et les lycanthropes se disputent les terres sauvages, tandis que des dragons et des mages morts-vivants agrémentent de temps en temps le tableau. Partout sévissent des hordes d'humanoïdes.

Des cartes fiables de Flannesse ne sont pas difficiles à obtenir dans la cité de Faucongris et dans d'autres régions civilisées. Le plus dur est de réunir suffisamment de courage, de fonds et d'armement pour se rendre dans ces terres.

Des détails sur les habitants de Flannesse sont donnés ci-dessous, ce qui permet de mieux comprendre les divisions géographiques et culturelles de cette ancienne terre très variée.

Les Peuples de Flannesse

Les humains

Les différentes races humaines de Flannesse ont des caractéristiques et des capacités identiques, bien que chacune d'elles ait une origine particulière, une apparence physique qui lui est propre et son panthéon de divinités. Peu d'humains font attention à la couleur de la peau. Les mariages interraciaux sont fréquents, ce qui a pour effet de lentement mêler les cultures et les peuples.

Les Flannas, qui sont les premiers habitants humains de Flannesse, ont donné leur nom à cette terre. Ils vivaient de la chasse, de la pêche, de l'élevage et de l'agriculture. Certains éléments laissent même penser qu'ils possédaient une grande culture aujourd'hui disparue. Ils furent souvent chassés par des races venues de l'ouest. Un Flanna typique a la peau brune, des yeux et des cheveux sombres et préfère s'habiller de vêtements de couleurs vives.

Les Bakluni occidentaux ont la peau dorée. Leurs yeux sont souvent gris ou verts et leurs cheveux sont foncés. Quand leur empire fut détruit, les survivants se réfugièrent vers le nord, sur la côte de Dramidj. Les Bakluni nomades se déplacent à cheval et sont dirigés par des khans. Les Bakluni sédentaires et civilisés sont gouvernés par des émirs, des califes et des sultans.

Les Œridiens à la peau olivâtre étaient un peuple de barbares qui, vers la fin de la guerre bakluni-suelloise, envahirent les terres de Flannesse, poussés par les réfugiés bakluni et les armées errantes d'humanoïdes. Leurs cheveux vont du blond au noir, la couleur brune étant la plus commune.

Les Suellois ont une peau pâle, des yeux bleus et des cheveux blonds, blancs ou rouges. Ils ont fui les ruines de leur ancien empire et les peuples vengeurs qui haïssaient la civilisation "maléfique" de Suel. Les barbares suellois, à la peau burinée et roussie par le soleil, vivent dans la jungle d'Amédio et en Hepmonésie.

Les Rhéniens, une race humaine mineure, occupent le centre de Flannesse. Ce peuple de voyageurs se déplace sur des barges le long des rivières et ils sont organisés en clans. Les Rhéniens affirment venir d'un autre monde et ne font jamais confiance aux étrangers. Ils ont une réputation de voleurs, mais la plupart ne sont pas véritablement mauvais.

Les Olmannes constituent une autre race mineure de la jungle d'Amédio et de l'Hepmonésie. Ils possédaient autrefois un empire dans les jungles du sud, mais il s'est effondré, il y a fort longtemps, et a disparu. On trouve beaucoup d'Olmannes réduits en l'esclavage dans le fief des Princes des Mers.

Certaines rumeurs évoquent d'autres races humaines au-delà des frontières de Flannesse, mais on sait peu de chose à leur sujet.



Les demi-humains

Les **elfes** (aussi appelé olves ou peuple olve, en flanna) ont peuplé Flannesse pendant des siècles avant la destruction des Empires suellois et bakluni. Les envahisseurs suellois, œridiens et humanoïdes chassèrent les elfes hors de leurs terres et de leurs prairies, les forçant à se réfugier dans les profondeurs des forêts. Heureusement, les elfes préfèrent la forêt à tout autre environnement et ils furent capables de résister à de nombreux agresseurs humains et humanoïdes.

Les hauts elfes sont ceux qui ont le plus de chances de se mêler aux autres peuples de Flannesse, surtout aux humains. Ils sont sveltes et pâles, mesurent environ 1,50 mètre et aiment se vêtir de vert, de gris et de couleurs pastel. La plupart ont des cheveux foncés et des yeux verts. Comme tous les elfes, ils sont souvent très compétents dans l'art de la magie et du maniement des épées. Ils sont dotés d'une espérance de vie extraordinairement longue. (Tous les elfes ont les oreilles pointues.)

Les elfes gris ont, soit des cheveux argentés et des yeux ambrés, soit des cheveux dorés et des yeux violets. Ils sont très solitaires, surtout quand ils sont confrontés à des royaumes humains hostiles, mais certains sont entreprenants et s'associent à des humains et des demi-humains de la région.

Les elfes sylvestres vivent dans les anciennes forêts et leur teint est plus sombre que celui des hauts elfes. Ils s'habillent de brun et de vert et apprécient par-dessus tout leur isolement. L'effondrement du Grand Royaume et la Grande Guerre de Greyhawk n'a fait que conforter leur penchant isolationniste. Les elfes sauvages, les grugach, sont des elfes sylvestres qui s'éloignent de tous les autres peuples, même des autres elfes. Ils sont disséminés en petites bandes dans les forêts reculées et tempérées de Flannesse. Plus petits que la plupart des elfes, ils ont la peau très pâle et sont xénophobes.

On ne trouve les elfes des vallées que dans la Vallée du Mage, au service du magicien qui règne sur cette terre. Ils sont plus grands que la normale, certains pouvant atteindre une taille de plus de 1,80 mètre. Pour le reste, ils ressemblent aux elfes gris aux cheveux dorés. Ils ne sont pas très appréciés des autres elfes, pour différentes raisons.

Les elfes aquatiques vivent dans les mers tropicales et tempérées. Un grand nombre d'entre eux se sont installés près des îles Spindrift où ils se sont alliés aux hauts elfes. Ils ont les mains et les pieds palmés et peuvent respirer aussi bien dans l'eau qu'à l'air libre.



Les anciens Flannas

Les demi-elfes, enfants d'elfes et d'humains, sont courants dans tout Flannesse et à tous les échelons de la société.

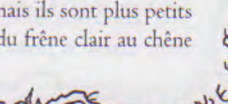
Les **nains** ("peuple dwur") ont une taille moyenne de 1,20 mètre. Ils sont solidement bâtis, musclés et trapus. Mâles et femelles sont barbus. Ils préfèrent vivre sous terre dans d'immenses cavernes et des réseaux de tunnels où ils extraient des gemmes et des métaux précieux. Leur peau terreuse va du rouge-brun au gris en passant par l'ocre. Ils ont tendance à être austères et suspicieux, mais ils aident souvent les gens malgré tout. Ce sont des guerriers vigoureux et vindicatifs, qui possèdent une très bonne et très longue mémoire de ceux qui leur ont fait du mal.

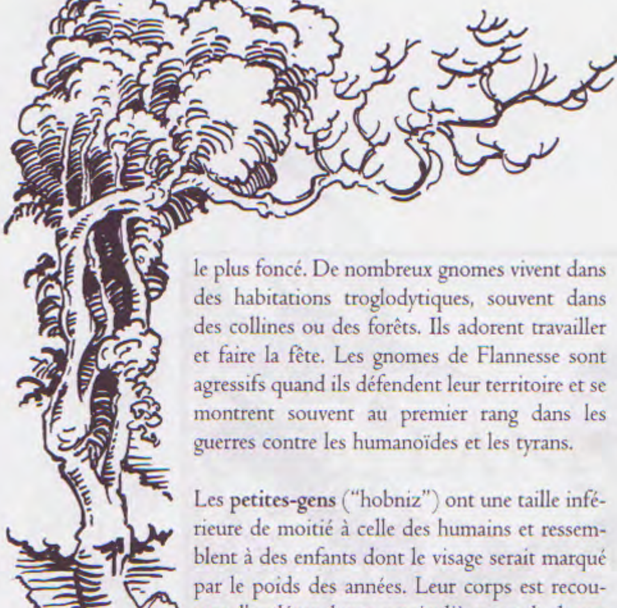
Les nains des collines sont les plus répandus. Ils travaillent avec les autres races orientées vers le bien de Flannesse et sont souvent engagés comme soldats et mercenaires dans les guerres contre les géants et les humanoïdes.

Les nains des montagnes sont moins communs. Plus pâles et plus grands que leurs cousins (en moyenne 1,37 mètre), ils préfèrent vivre dans des cavernes au plus profond des montagnes.

Les duergars vivent dans les profondeurs de la terre. Ils sont malfaisants et totalement hostiles vis-à-vis de leurs cousins et de toutes les autres races.

Les **gnomes** ("noniz") sont certainement de la même famille que les nains, mais ils sont plus petits et préfèrent vivre au grand air et dans les forêts. Leur peau couleur bois va du frêne clair au chêne





le plus foncé. De nombreux gnomes vivent dans des habitations troglodytiques, souvent dans des collines ou des forêts. Ils adorent travailler et faire la fête. Les gnomes de Flannesse sont agressifs quand ils défendent leur territoire et se montrent souvent au premier rang dans les guerres contre les humanoïdes et les tyrans.

Les **petites-gens** ("hobniz") ont une taille inférieure de moitié à celle des humains et ressemblent à des enfants dont le visage serait marqué par le poids des années. Leur corps est recouvert d'un léger duvet, particulièrement le dessus de leurs mains et de leurs pieds. Ils circulent généralement pieds nus, l'épaisse corne plantaire les protégeant des pierres, des racines, etc. – une telle protection ayant, bien entendu, ses limites. La plupart des petites-gens creusent leur demeure dans la terre, dans des prairies, des forêts ou des collines.

Il existe trois espèces de petites-gens à Flannesse. Les pieds-velus sont les plus nombreux et la plupart d'entre eux vivent parmi les humains. Les grands-gars sont plus grands d'environ 15 centimètres et plutôt frêles. Ils vivent généralement à proximité de peuplades elfes. Les costauds sont plus petits, d'environ 15 centimètres, que les pieds-velus et vivent en compagnie des nains. Tous ces groupes sont plutôt orientés vers le bien et apprécient la compagnie.

Il n'existe aucun État dirigé par les petites-gens. C'est le peuple le moins évolué des races demi-humaines, préférant vivre dans l'ombre des peuples plus grands, comme les humains ou les elfes.

Les humanoïdes et autres races

Les principales races humanoïdes de Flannesse sont les orques, les gobelins et les hobgobelins. Il existe de nombreuses autres races plus petites ou plus grandes, mais elles n'ont pas la puissance politique de ces trois peuplades.

Les **orques** sont de loin les humanoïdes les plus répandus sur Flannesse. Ils sont carnivores et ressemblent à des hommes de couleur gris-vert au visage bestial. Aussi imposants que des humains très musclés, les orques sont sanguinaires et n'hésitent pas à affronter les autres races pour la nourriture et l'espace vital. Ils préfèrent vivre dans des cavernes et sont habitués à voir dans l'obscurité. Ils se rendent à la surface pour chasser et piller. Ils haïssent les nains et les elfes par-dessus tout, mais ils ont appris à respecter la puissance des humains qui sont leurs plus redoutables ennemis. Les tribus orques s'affrontent souvent entre elles.

Les orques peuvent se reproduire avec des humains (donnant naissance aux demi-orques) et avec d'autres races humanoïdes. Le rejeton d'un père orque et d'une mère ogre est un orog, un grand orque. Un orog est plus grand, plus fort, plus courageux et mieux équipé qu'un orque. L'enfant d'un père ogre et d'une femelle orque est un ogrillon. L'ogrillon ressemble à l'orque, mais il est plus brutal, stupide et violent. Il est doté d'une peau épaisse et ses poings sont redoutables.

Les **gobelins** ressemblent à des humains, excepté leur visage aplati, leurs oreilles pointues, leur front fuyant, leur peau orange et leurs crocs. Ils haïssent les humains, les nains et les gnomes ; ils préfèrent vivre dans des cavernes et sont réputés pour leurs tendances esclavagistes.

Les **hobgobelins** sont les plus féroces, les plus agressifs et les plus organisés des espèces gobelines. Ressemblant à de grands humains musclés avec une peau rouge-brun ou grise et un visage rouge ou orange, ils sont renommés pour leur brutalité et leurs compétences martiales. Ils sont également beaucoup plus intelligents que les autres races gobelinoïdes.

Les kobolds, les norkers, les gnolls, les flinds, les ogres et de nombreuses autres races humanoïdes existent également, de taille et de laideur variables. Ils ont tous un caractère détestable et sont très dangereux.

Les autres races intelligentes de Flannesse, telles que les géants, sont considérées comme primitives.

Certains dragons sont cultivés et même de brillants penseurs, mais ils ne possèdent pas une culture compréhensible par les humains.

Régions Culturelles et Géographiques

Flannesse peut être divisée en neuf régions culturelles et géographiques, chacune occupant une place particulière dans l'Histoire.

1. **Nyr Dyv occidental** ("le Vieux Ferrond") : Furyondie, Véluna, Verbobonc, Dyves, Faucongris, Âprebaie, Célène, Côte Sauvage, Maison-Haute. La majorité de cette vaste étendue, centrée autour de la rivière Velverdyva et de ses deux principaux affluents, faisait autrefois partie du vice-royaume du Ferrond, dans le Grand Royaume. Elle a été colonisée principalement par les Œridiens, très tôt dans l'histoire de Flannesse, mais de nombreux Suellois et Flannas (et quelques Bakluni) se sont mélangés à la population. Les immigrés rhéniens se sont installés à l'est du Nyr Dyv et sur ses confluents. La région est principalement menacée par l'empire de Iuz, situé au nord.

2. **La vallée du Sheldomar** ("l'ancienne Kéolande") : Kéolande, États d'Ulek, Pomarj, fief des Princes des Mers, Geoff, Stérich, Grande Marche, Bissel, Vallée du Mage. Cette région formait autrefois un énorme royaume (la Kéolande), le premier qui fut constitué après les migrations vers l'est. L'héritage suellois domine parmi les humains, avec une forte influence œridienne. Dans certaines régions (le Geoff, le Stérich et le comté d'Ulek), le sang flanna est très répandu ; quant à l'influence bakluni, elle est sensible à Bissel et dans la Vallée du Mage.

Cette région est baignée par deux grands fleuves, le Javan et le Sheldomar (chacun ayant de nombreux affluents). Les géants et les humanoïdes des Brumes Cristallines, des Fournaises, de la barrière des Hautes Cimes et de l'empire orque du Pomarj, à l'est, sont les principales menaces qui pèsent sur la vallée ; plusieurs États ont déjà été envahis. Le fief des Princes des Mers est aux abois et partiellement sous la domination de la Fratrie Écarlate, au sud.

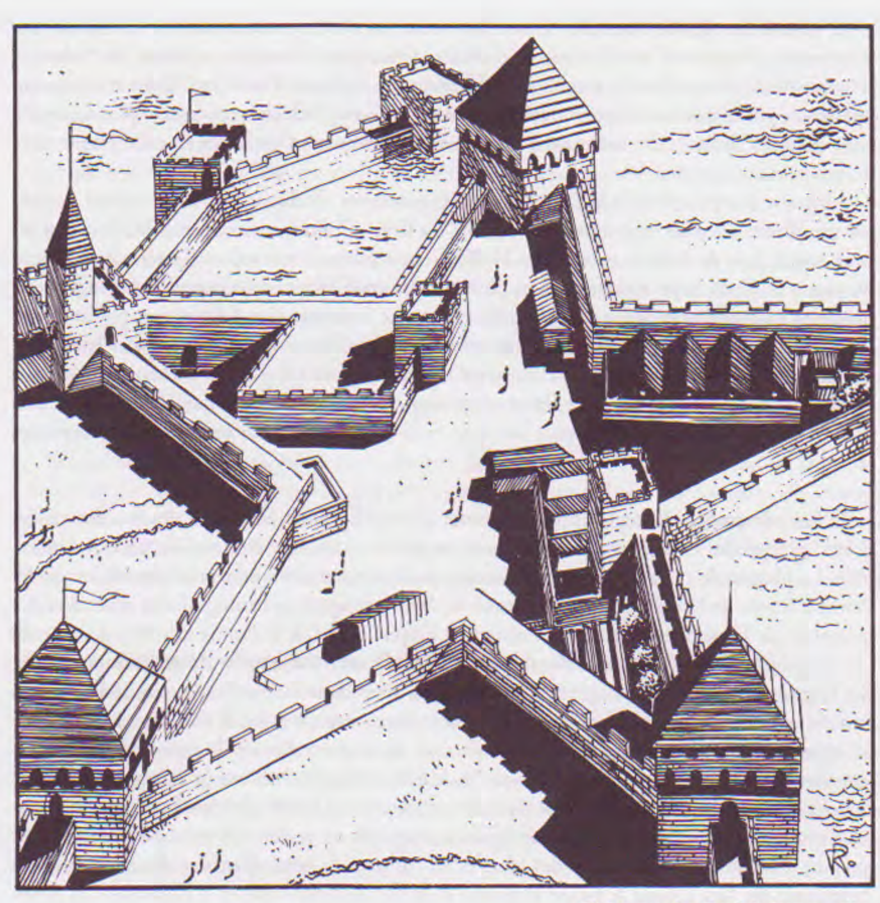
3. **La Baklunie occidentale :** Ekbir, Zeif, Tusmit, Ket, Ull, plaines des Paynims, Steppes Arides. Ces terres occidentales, pour la plupart situées au-delà des monts Yatil, de la barrière des Hautes Cimes et des Brumes Cristallines, sont le fief traditionnel du peuple bakluni. C'est en Ket que l'on note la plus grande influence des Suellois et Œridiens. Toutes ces nations englobent aussi bien des tribus nomades que les civilisations les plus avancées dotées d'importantes routes commerciales, de puissantes armées et d'une marine expérimentée. Les États civilisés sont regroupés autour de la

rivière Tuflik et de ses affluents. Les Bakluni nomades vivent au nord et au nord-est (Nomades du Tigre et du Loup) et au sud et à l'ouest (plaine des Paynims, Ull, Steppes Arides). Il n'existe aucun danger grave menaçant cette région stable.

4. **Le Nord Glacial :** Nomades du Tigre et du Loup, Landes Maures, Pérennelande, mer de Glace Noire. Cette zone ne possède qu'un seul État véritablement civilisé, celui de Pérennelande, qui abrite des descendants et la culture de tous les peuples de Flannesse. Les nomades bakluni au nord effectuent des raids contre tous leurs voisins mais aussi entre eux. Cependant, seul l'empire de Iuz, à l'est, représente une véritable menace. La civilisation dans cette région est centrée autour du lac Kwag (en Pérennelande).

5. **L'empire de Iuz :** Terres de Iuz, Cornières, Pavoisie, Brigandie, Steppes, Taine (en partie). Le demi-dieu Iuz a bâti ici un immense empire, tyrannique et cruel, au cours de la Grande Guerre. Ses grandes armées sont constituées d'orques et de hobgobelins, ainsi que d'autres humanoïdes et de nombreux humains maléfiques. Les lieutenants de Iuz sont presque tous des lanceurs de sorts. La zone ouest, située autour du lac de Whyestil et de ses affluents, est le cœur de l'empire. Sa capitale est Dorakaa. Les pays civilisés, voisins de Iuz, poursuivent une politique très stricte pour contenir l'envahisseur, en bâtissant des fortifications massives le long de la frontière. La principale menace qui pèse sur cette région ne vient pas de l'extérieur, malgré les nombreux raids le long de toutes ses frontières et un conflit majeur avec le duché de Taine. Elle résulte de son manque de main-d'œuvre et de nourriture, d'une mauvaise distribution des maigres ressources dont il dispose et d'une chaîne de commandement complètement paranoïaque et chaotique. Ainsi les commandants de haut niveau accaparent des montagnes de ressources à leur usage personnel et ne songent qu'à mettre des bâtons dans les jambes de leurs pairs.

6. **La Péninsule thilonienne :** Roquefief, Barbares des Glaces (Cruski), Barbares du Froid (Fruztii), Barbares des Neiges (Schnaï). La péninsule au nord-est des monts Griffons et des Hautes Serres est habitée presque entièrement par des descendants d'immigrants suellois qui ont fui les Œridiens, il y a des siècles. Ces peuples barbares utilisent des knörrs pour effectuer des raids sur les côtes des autres nations (et également entre eux) ou attaquent sur terre en hordes sauvages. Ils sont plus dangereux les uns pour les autres que toute autre menace ; à l'heure actuelle, Roquefief lutte contre des pillards des trois autres nations, ainsi que les troupes de Iuz, de la théocratie d'Arbonne et de bien d'autres, pour conserver le nord de Taine.



Château du Cerf à Furyondie

7. **L'ancienne Ærdie occidentale :** Nyrond, États d'Urnst, théocratie d'Arbonne, Taine (en partie). Ce sont les héritages suellois et œridiens qui dominent au sein de la population humaine de cette région, avec une forte influence flanna en Arbonne. C'est la dernière région de Flannesse colonisée par les Œridiens avant qu'ils atteignent le fleuve Flannie et bâtissent le Grand Royaume. Elle est séparée de l'ancienne Ærdie orientale car une grande partie du domaine a autrefois appartenu au royaume du Nyrond, qui se sépara du Grand Royaume il y a environ deux cents ans pour créer sa propre culture et sa propre identité. Le duché de Taine devrait normalement faire entièrement partie de cette région, mais il est ravagé par la guerre et revendiqué par Iuz et par bien d'autres. Le Nyrond s'est étendu vers l'est et a annexé les terres ruinées et dépeuplées d'Almor, détruites par le Grand Royaume au cours de la Grande Guerre ; les frontières nord avec la théocratie d'Arbonne sont assez floues et totalement dépeuplées. La région est menacée par les faiblesses internes du Nyrond et son instabilité, par l'empire de Iuz au nord et par les humanoïdes de la Marche aux Ossements (mais aussi par des raids du Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale). Le Royaume-Uni d'Ahlissa est surveillé avec beaucoup de méfiance.



8. **L'ancienne Ærdie orientale :** Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, Ratik, Marche aux Ossements, Royaume-Uni d'Ahlissa, Rel Astra, Onouailles, Citadelle, royaume de Solandie. Presque toutes les anciennes terres du Grand Royaume constituent l'ancienne Ærdie orientale, qui est divisée politiquement malgré son héritage commun. C'est l'influence œridienne qui domine ici, avec quelques éléments des autres races humaines ; la Marche aux Ossements est entièrement entre les mains d'humanoïdes.

La rivière Harpe constitue la frontière nord de l'ancienne Ærdie occidentale. Le cœur de l'ancienne Ærdie orientale était autrefois la plaine du fleuve Flannie, mais, désormais, il se situe au sud, vers la baie de Relmor et la rivière Thelly. Cette région est menacée de l'intérieur ; le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale est en pleine guerre civile larvée, dans laquelle sont engagés un magicien mort-vivant et son armée de morts-vivants. Le Royaume-Uni d'Ahlissa est plutôt désuni et agité de rivalités inavouées et de conflits entre ses nobles. Toutes les nations voisines haïssent et n'ont aucune confiance en ces deux États ayant succédé au Grand Royaume. Certaines sont depuis longtemps membres de la Ligue de Fer qui s'opposait à cet ancien régime impérial. La Fratrie Écarlate est considérée comme une menace lointaine, bien que les Onouailles soient submergées par ses adeptes.

9. **Les royaumes isolés :** péninsule de Tilvanot (Fratrie Écarlate), Seigneurie des Îles, Barons des Mers, archipel des Tournevents, Hepmonésie, jungle d'Amédio, mer de Poussière, monde souterrain. La plupart de ces terres géographiquement isolées furent colonisées voici des siècles par les Suellois fuyant les Œridiens ; mais les Barons des Mers partagent un héritage flanna et œridien. La péninsule de Tilvanot est le cœur du Prestigieux Empire Caché de la Fratrie Écarlate, qui a perdu des territoires depuis la Grande Guerre mais a conservé une bonne partie de sa puissance navale. La Seigneurie des Îles s'est rangée officiellement aux côtés de la Fratrie Écarlate en 584 AC, mais semble se comporter de manière tout à fait neutre ; rares sont ceux qui le croient. L'Hepmonésie et la jungle d'Amédio sont des royaumes envahis par des forêts tropicales, le premier étant un petit continent habité au sud par un peuple inconnu. L'archipel des Tournevents (aussi appelé les îles de Lendore) est totalement sous la coupe d'une théocratie elfe. La Fratrie Écarlate a conquis ou menace d'envahir tous les royaumes de cette région, bien qu'elle ne semble n'avoir aucun intérêt à s'en prendre à cet archipel. Les Barons des Mers et les barbares du nord effectuent des raids contre la Seigneurie des Îles. Quand le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale et le Royaume-Uni d'Ahlissa auront terminé leurs programmes de construction navale et que ces deux géants disposeront d'une puissante flotte, au cours de la prochaine décennie, la situation risque alors de dégénérer.

Histoire de Flannesse

Un aperçu détaillé du dernier millénaire de l'histoire de Flannesse outrepasse largement la portée de cet ouvrage. Il est en revanche nécessaire d'aborder certains points de détail pour comprendre le monde de Greyhawk.

Flannesse fut envahi et colonisé par deux peuplades, les Œridiens et les Suellois, après la destruction de leurs empires respectifs de l'ouest, il y a plus de 1 000 ans. Les premiers habitants de Flannesse étaient les Flannas et les demi-humains qui furent chassés par les puissants immigrés humains. Avec ces deux races humaines, apparurent aussi de nombreuses nouvelles races humanoïdes venues pour piller et massacrer. Les survivants bakluni des grandes guerres se cantonnèrent en grande majorité à l'ouest des Yatils et de la cordillère des Brumes Cristallines.

Les Suellois qui se répandirent au sud de Flannesse étaient souvent malfaisants et destructeurs. Leurs rivaux, les Œridiens, quoique particulièrement belliqueux, étaient tout de même capables de s'entendre avec les Flannas et les demi-humains. Ils s'installèrent à l'est de Flannesse, le long de la grande plaine du fleuve Flannie. Ils fondèrent le royaume d'Ærdie qui devint le Grand Royaume, le plus grand empire de toute l'Histoire. Pendant 250 ans, le Grand Royaume s'étendit des côtes de l'océan Solnor à l'ouest, jusqu'aux Yatils, et de la mer d'Azur aux monts Griffons et à la forêt de Felrive.

Au cours des années, les domaines limitrophes du Grand Royaume guerroyèrent et gagnèrent leur indépendance. C'est le vice-royaume du Ferrond qui fut le premier à faire sécession avec le Grand Royaume. Il devint le royaume de Furyondie en 254 AC. Ce royaume se subdivisa en nations distinctes en créant la Furyondie, la Véluna, le Verbobonc, la Pérennelande, etc.

L'empire subit un second revers en 356 AC, quand la dynastie régnante d'Ærdie (la Maison Rax) fut ébranlée par un conflit interne. La branche la plus jeune, la Maison Nyrond, proclama que toutes ses terres étaient affranchies de l'autorité du roi suprême et constituaient désormais le royaume du Nyrond. Par la suite, ce royaume connut une période impérialiste, en conquérant la théocratie d'Arbonne et le comté d'Urnst. Ces deux nations finirent par redevenir indépendantes.

À l'époque de ces événements, le royaume de Kéolande, à l'ouest, dans la vallée du Sheldomar, avait atteint son apogée. Fondé par des tribus œridiennes et suelloises moins belliqueuses que les autres, il domina rapidement toute la région allant du Pomarj à la cordillère des Brumes Cristallines et ses armées pénétrèrent en Ket et en Véluna entre 350 et 360 AC. Des revers militaires suivirent peu de temps après. En moins d'un siècle, la Kéolande perdit ses régions frontalières (les États d'Ulek, Célène, Bissel et la Franche-Terre) et devint un royaume stable, aidée en cela par les royaumes semi-indépendants de la Grande Marche et du Stérich pour soutenir ses armées.

La troisième crise qui ébranla le Grand Royaume frappa le sud en 446-447 AC. Une répression et une taxation extrêmes de la population poussèrent le peuple et les nobles à la révolte. La cité de Citadelle fut la première à faire sécession, rapidement rejointe par le comté d'Aïdye, les Onouailles et, plus tard, par le comté de Solandie (en 455 AC) et la Seigneurie des Îles. Les armées du roi suprême de la Province Australe et de l'épiscopat de Médégie tentèrent sans succès, pendant presque un siècle, de reconquérir les territoires perdus qui devinrent connus sous le nom de Ligue de Fer.

Cependant, le pire restait à venir. La Maison Rax sombra dans la médiocrité et la décadence, tandis que certaines grandes provinces de ce qui restait du Grand Royaume, étaient gouvernées comme des royaumes indépendants. Dans la première moitié du V[e] siècle AC, la Maison Naélax détruisit la Maison Rax au cours d'un conflit baptisé Guerre des Couronnes. Les Naélax s'emparèrent du Trône de Malachite du Grand Royaume. On pense qu'un pacte infâme

fut conclu entre Ivid I, de la Maison Naélax, et une puissance infernale qui permit à cette famille de dominer. On considère généralement aujourd'hui que les Naélax sont, soit fous, soit de maléfiques adorateurs de démons, ou les deux.

Tandis que le Grand Royaume et la Kéolande s'agrandissaient puis périclitaient, d'autres régions de Flannesse prenaient forme. Les cavaliers barbares bakluni déferlèrent sur les steppes du nord à l'époque où de nombreuses régions quittaient le Grand Royaume. Un siècle plus tard, les Princes des Mers et les Rois Bandits réussirent, par le brigandage, à être reconnus politiquement. La cité de Faucongris, fondée beaucoup plus tôt, connut son premier apogée aux environs de 375 AC, sous le règne de "l'Archimage Fou", Zagig Yraguerne. (Vous trouverez une histoire plus complète de la ville franche un peu plus loin dans ce livre.)

Cependant, les humanoïdes, surtout les orques et les hobgobelins, devenaient de plus en plus puissants. Alors que les armées humaines et demi-humaines chassaient les humanoïdes des monts Lortmils au cours de la Guerre de la Haine, ces derniers envahirent la péninsule du Pomarj et anéantirent la nation humaine qui s'y trouvait pour s'approprier cette terre en 513 AC. Au nord, l'enfant à moitié démon d'une nécromancienne humaine bâtit son propre royaume et engagea des humanoïdes dans ses armées. Ce seigneur diabolique au-delà de toute imagination s'appelait Iuz ; ses plans de conquête furent interrompus quand il fut emprisonné dans le château de Faucongris, en 505 AC. En 560 AC, la Province Septentrionale du Grand Royaume, la Marche aux Ossements, fut envahie par les humanoïdes des Hautes Serres. Elle tomba trois années plus tard et, depuis, elle est restée un royaume barbare.

En 573 AC, un ordre monastique secret, la Fratrie Écarlate, apparut sur la péninsule de Tilvanot, au sud de la Solandie. Malgré les rumeurs des plus sinistres qui couraient sur ses ambitions (le contrôle de Flannesse par les descendants des Suellois) et sur ses troupes (des monstres, des assassins, des voleurs et des adeptes des arts martiaux), on négligea son existence pendant une décennie.

En 582 AC, éclatèrent plusieurs conflits que l'on appela collectivement la Grande Guerre de Greyhawk. Douze ans plus tôt, Iuz avait réussi à s'échapper du château de Faucongris. De retour sur ses terres, il poussa, par la ruse, les barbares du nord de la Péninsule thilonienne à attaquer le fief de Roquepoigne. Il finit par contrôler le maléfique maître de ce pays qui envoya ses troupes contre le duché de Taine. Puis il expédia ses armées contre les Cornières, la Pavoisie, les Royaumes Brigands et même la Furyondie. Sous l'impulsion du roi fou Ivid V, alors monarque suprême, le Grand Royaume en profita pour attaquer le Nyrond et l'Almor. Les troubles qui se multipliaient à l'intérieur des frontières du Grand Royaume dégénérèrent pour laisser place au chaos le plus total, tandis que ses propres provinces étaient dévastées. Une armée de géants et d'humanoïdes conquit et ravagea le Geoff et le Stérich. Après avoir signé un traité avec Iuz, le beygraaf de Ket envoya ses armées envahir Bissel. Un demi-orque nommé Turrosh Mak fit son apparition dans le Pomarj et mena des armées d'orques et de gobelins à la conquête de la partie sud de la Côte Sauvage et de la moitié de la principauté d'Ulek. Enfin, la Fratrie Écarlate s'empara de plusieurs États en les déstabilisant de l'intérieur, ce qui lui permit d'ajouter à ses possessions le fief des Princes des Mers, le comté d'Aïdye, les Onouailles et la Seigneurie des Îles. Pour occuper ces terres nouvellement conquises, elle fit appel à des barbares "recrutés" dans la jungle d'Amédio et en Hepmonésie.

Quand la paix revint, au mois de vendangier 584 AC, tout le monde était las de la guerre. Beaucoup espéraient que le traité signé à cette époque marquerait la fin des hostilités, des champs de batailles et des cités incendiées. Mais ce ne fut pas le cas. La paix qui suivit la Grande Guerre est aujourd'hui considérée comme une pause dans une grande période de conflits qui ébranlent tout le monde connu et affectent tous ceux qui y vivent, du plus grand prince au plus humble des paysans.

De la Grande Guerre de Greyhawk à aujourd'hui

Nous sommes aujourd'hui le premier jour de Froidenoce 591 AC. Sept années se sont écoulées depuis la signature du Pacte de Faucongris dans la ville franche du même nom. Beaucoup de choses se sont passées dans l'intervalle, comme on peut s'en douter. La stupéfiante réapparition de l'archimage Tenser, au milieu de l'année 585 AC, puis l'annonce que le Cercle des Huit était de nouveau complet, réchauffèrent le cœur de beaucoup en ces heures difficiles qui suivirent la fin de la Grande Guerre. Mais ce n'étaient que les premiers événements d'une longue série qui ont conduit le monde à son équilibre présent.

La disparition des démons

Au cours du mois de froidure 586 AC, la rumeur d'un événement extraordinaire se répandit dans toute la Furyondie. Les puissants démons qui patrouillaient et ravageaient les nombreuses terres conquises par Iuz avaient disparu. Cela provoqua tout d'abord un vent de panique au sein des troupes en première ligne, qui craignaient que ces monstres n'aient pénétré en Furyondie en prélude à une nouvelle invasion des forces de Iuz. Cependant, les prêtres de Rao, contactés par leurs supérieurs de Mitrik, annoncèrent qu'on avait découvert la relique connue sous le nom de *Crosse de Rao* et qu'elle avait été utilisée par le Vénérable Chanoine Hazen, aidé de nombreux prêtres mineurs et de l'archimage Bigby, pour débarrasser Flannesse de la présence des démons. Des rapports confirmant la disparition de ces monstruosités furent contredits par d'autres nouvelles ultérieures indiquant que quelques démons dispersés dans plusieurs régions avaient résisté aux effets de la *Crosse*. Malgré cela, la grande majorité de ces créatures avaient été bannies de la Tærre et renvoyées vers leurs plans d'origine.

Cet événement eut deux conséquences principales. Tout d'abord, le chaos s'abattit sur de nombreuses armées humanoïdes de Iuz, qui constataient la disparition de leurs puissants maîtres ; des querelles éclatèrent entre les chefs mortels de ces troupes, les prêtres de Iuz et ses Âmes Damnées, qui n'avaient aucune idée de ce qui avait bien pu se passer. Ensuite, et c'est certainement le plus important, les armées furyondiennes déployées contre Iuz reprirent courage. Les seigneurs du nord, les commandants, les chevaliers, les soldats et les conscrits qui rêvaient de se venger du demi-dieu voyaient soudain ce rêve à leur portée. Le roi Belvor savait qu'il n'avait aucune chance d'empêcher cette offensive sans mettre son trône en danger. Aussi annonça-t-il à ses nobles que la contre-offensive serait déclenchée sur son ordre. Il parvint à étouffer les rivalités entre les seigneurs





de Furyondie et attira leur attention sur le fait qu'ils devaient lever des troupes, les armer, réquisitionner des vivres et préparer les plans d'attaque.

Note pour le MJ : La disparition des démons errants laisse leurs anciennes zones de chasse, dans l'empire de Iuz et dans le Grand Royaume, ouvertes aux aventuriers de tous les niveaux. Cependant, un démon occasionnel (doté de puissantes défenses) peut toujours faire son apparition au cours d'aventures de haut niveau. La *Crosse de Rao* est gardée à Mitrik sauf si vous en décidez autrement.

Cette relique est apparue pour la première fois dans l'aventure WG6 *Isle of the Ape*, où elle devait être récupérée par des aventuriers, sur un demi-plan. (Si cette aventure n'a pas été jouée dans la campagne, considérez qu'elle a été accomplie par un groupe comprenant Warnes Mantelastre, aujourd'hui membre du Cercle des Huit.) La *Crosse de Rao* est décrite dans la boîte *From the Ashes* (*Atlas*, p. 75-76), où il était indiqué qu'elle était gardée à Rel Astra. Une idée d'aventure permettait aux aventuriers de la récupérer pour qu'elle regagne la Véluna. Nous vous encourageons à faire jouer cet événement majeur en détail, l'action se situant entre 585 et le début de l'année 586 AC. La cérémonie nécessaire pour utiliser la *Crosse* peut requérir les services des PJ.

La Grande Croisade du Nord

Face à la menace représentée par Iuz et à la détermination des nobles du nord à frapper, le roi Belvor IV ne vit aucune raison d'adhérer au Pacte de Faucongris, d'autant que l'empire du demi-dieu se trouvait soudain affaibli par la perte des démons. Le roi reçut également de nombreux rapports indiquant que les troupes de Iuz préparaient une surprise des plus déplaisantes à ses armées des terres conquises, dont la constitution d'une armée de morts-vivants animés à partir des milliers d'humains tués au cours de la guerre. Un acte aussi odieux ne pouvait être toléré par la morale furyondienne. L'offensive fut immédiatement soutenue par les religieux et par le reste de la population, dès que la nouvelle de la disparition des démons se répandit.

Le roi Belvor força ses seigneurs du sud à approuver ses plans, bien qu'ils aient émis de nombreuses réserves concernant sa stratégie et que les menaces et la corruption n'aient eu aucun effet sur leur première décision. Finalement, après avoir vu les rapports et les preuves confirmant que Iuz pouvait créer une vaste armée de morts-vivants et, plus particulièrement, entendu les récits des espions qui s'étaient rendus derrière la ligne de front et avaient assisté aux horreurs qui s'y déroulaient, les nobles du sud assurèrent le roi de leur soutien. La rumeur veut que le roi Belvor ait été forcé d'utiliser une grande partie de sa fortune familiale et qu'il hypothéqua plusieurs de ses terres ancestrales, près de Chendl, pour payer le coût du conflit. Les bruits prétendant qu'il a été contraint d'effectuer des transactions secrètes avec les nobles du sud ont été officiellement démentis.

Le premier jour du mois de plantain 586 AC, le roi Belvor IV et des représentants du grand chanoine Hazen, au cours d'une unique cérémonie, proclamèrent le début de la Grande Croisade du Nord. L'objectif était de récupérer toutes les terres furyondiennes conquises par Iuz et d'anéantir ses armées. La capture d'un groupe d'éclaireurs orques au sud de Port-Faïence servit de prétexte pour déclarer que le demi-dieu avait violé le pacte. Ce dernier devenait donc désormais (pour Belvor) caduc.

Le long d'un large front, des forces de Furyondie et de Véluna, sous le commandement du Grand Maréchal Jemian et soutenues par les Chevaliers du Cerf et de nombreux prêtres et magiciens (dont Bigby du Cercle des Huit, d'après certaines sources), enfoncèrent les lignes humanoïdes. Des appuis secrets apportés aux demi-humains et aux humains de la forêt de Vesve et de Maison-Haute leur permirent de frapper très durement les troupes de Iuz stationnées à l'ouest du lac Whyestil ; ces attaques n'eurent pourtant que des résultats mitigés, même si elles ont empêché les légions de Iuz de bénéficier de nombreux renforts.



Des orques attaquent Le Havre

Des luttes entre factions humanoïdes et même entre leurs chefs démoniaques, affaiblirent ces troupes. Une des principales percées de l'assaut fut une audacieuse action contre Cherche-Gué, où les voies de ravitaillement et de renforts de Iuz furent coupées, au cours de combats particulièrement sauvages. La magie de la Guerre fut largement utilisée des deux côtés. La bataille de Cherche-Gué permit d'encercler les forces de Iuz à Port-Faïence, qui tomba en 588 AC, après un siège épouvantable suivi d'un carnage incontrôlé des humanoïdes et de leurs alliés humains par les armées de Furyondie. Le centre de commandement et de ravitaillement de Molag devint la cible d'aventuriers et de mercenaires lourdement armés et assoiffés de destruction. La ville subit tellement d'assauts qu'elle fut en partie détruite. En 588 AC, toutes les terres de Furyondie avaient été récupérées, mais toutes les villes tombées entre les mains de Iuz étaient en ruine.

Les armées victorieuses, après un moment d'euphorie, furent sidérées par les horreurs qu'elles découvrirent sur les territoires libérés. Les récits parlant du traitement infligé aux soldats et aux civils de Furyondie capturés par les troupes de Iuz firent le tour du pays. Les plus viles atrocités avaient été perpétrées, par la magie ou par des moyens plus conventionnels, sur des prisonniers sans défense. On découvrit des traces d'exécutions et de sacrifices massifs. Le peuple, les nobles et le pouvoir furent tellement choqués par ces découvertes que le 1er jour du mois de plantain 589 AC, le roi Belvor proclama sous un tonnerre d'acclamations de tous ceux qui étaient présents à la cour, qu'un état permanent et irréversible de guerre existait dorénavant entre le royaume de Furyondie et l'empire de Iuz, une guerre qui ne se terminerait que par la mort de Iuz ou son bannissement de la surface de la Tærre.

Malgré cette annonce, de nombreuses unités furent démobilisées au printemps 589 AC. Seules les troupes patrouillant le long de la frontière et celles utilisées pour la reconstruction des châteaux le long de cette frontière furent maintenues en état d'alerte. Il faudrait des années pour que le pays se remette de cette guerre. Quelques seigneurs du nord accusèrent le roi Belvor de lâcheté pour avoir refusé de frapper plus profondément au cœur de l'empire de Iuz. Mais le roi n'avait jamais eu cette intention ; il voulait simplement reprendre les terres perdues à l'ennemi sachant qu'il aurait beaucoup de mal à garder les territoires conquis dans le royaume de Iuz.

Malgré tout, on raconte que le roi Belvor réfléchirait à "d'autres moyens" de frapper Iuz, mais cela n'est pas encore très clair.

Des réfugiés de Pavoisie et des Chevaliers de la Sainte Pavoisie quittèrent leurs terres d'exil et se rendirent en Furyondie à l'annonce de la croisade. Le roi Belvor sut utiliser ces troupes au cours d'une campagne parallèle qui évita à Iuz de bénéficier d'autres renforts et, surtout, qui fit diversion. En 586 AC, dame Katarina, commandant en chef des Chevaliers de la Sainte Pavoisie, fut nommée par Belvor Maréchale d'une armée composée d'anciens Pavoisiens, de Chevaliers de la Sainte Pavoisie, de Furyondiens, de mercenaires et d'aventuriers venus de dizaines de pays.

En 587 AC, à la tête de ces troupes, elle lança un assaut sur trois fronts, vers l'est. Des troupes débarquèrent sur l'île aux Scrags (avec l'aide de la Marine Royale de Furyondie) tandis que le reste de l'armée franchissait la rivière Veng, au nord et au sud de Crêtemur. Après des combats extrêmement violents, sans aucun quartier, qui durèrent pendant une année, ce qui restait de Crêtemur fut reconquis. Le gouvernement de la Pavoisie annonça son retour en 588 AC, bien qu'à la fin de l'année 590 AC seule une fraction de la Pavoisie occidentale ait été reconquise (l'île aux Scrags et les terres situées sur 30 à 50 kilomètres autour de Crêtemur). Les affrontements dans ce secteur sont au point mort, les deux camps se contentant de construire d'importantes défenses. Il est peu probable que d'autres terres de la Pavoisie soient reconquises avant longtemps, les troupes de Iuz étant retranchées dans leurs fortifications.

Entre 586 AC et 590 AC, l'île d'Admundfort a subi plus d'une douzaine de raids lancés par l'armée, des mercenaires et des groupes d'aventuriers positionnés autour du Nyr Dyv. Les orques de l'île ont tenu bon tout en étant coupés de leurs alliés par un blocus naval furyondien. La cité de l'île est en ruine, mais la prise de ce point stratégique serait un atout précieux pour une nouvelle invasion de la Pavoisie et permettrait de renforcer le dispositif de lutte contre la piraterie sur le Nyr Dyv. La Marine Royale de Furyondie surveille l'île en permanence et aide tous les aventuriers qui y débarquent.

Le lac Whyestil est toujours sous le contrôle des navires orques de Iuz stationnés à Dorakaa. Le roi Belvor manque d'argent pour pouvoir reconstruire sa flotte et Port-Faïence. Il est toujours à la recherche d'aventuriers pour nettoyer ce lac pour lui, en échange de titres mineurs de noblesse et de parcelles de terres enlevées à Iuz.

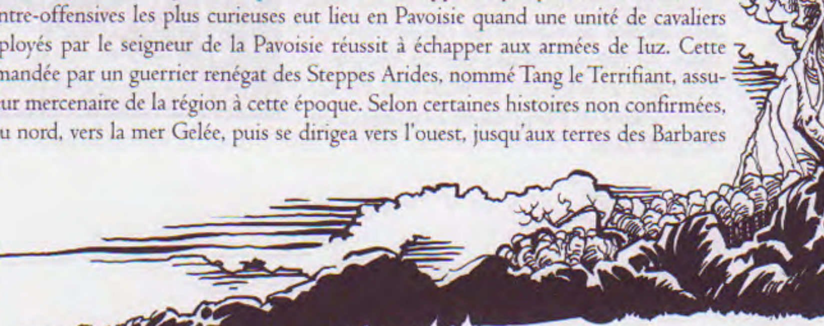
Note pour le MJ : Si votre campagne de GREYHAWK est basée sur *From the Ashes* et si les PJ souhaitent se mêler de la guerre, faites-les participer à la Grande Croisade du Nord par ses PJ. Plutôt que de les confronter à une grande bataille, envoyez-les en mission spéciale utile à la réussite de la croisade. Des raids contre Molag, ou sur l'île aux Scrags, des actions dans la forêt de Vesve, des batailles contre la flotte de Iuz sur le lac Whyestil et bien d'autres choses, dont les conséquences compteront pour le résultat final de la croisade sont envisageables.

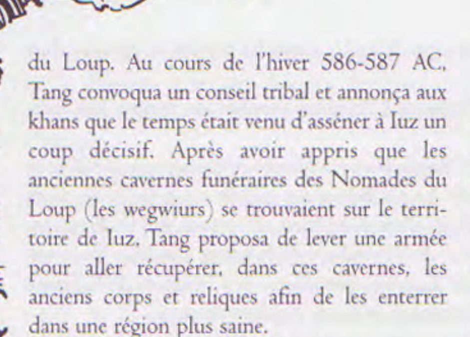
L'île d'Admundfort peut être le théâtre de combats s'accordant parfaitement au style des aventuriers. Les suppléments WGR5 *The Marklands* et WGR6 *Iuz the Evil* fournissent de nombreuses informations sur la région, pour une campagne située après *From the Ashes*. Souvenez-vous également que la plupart des démons de l'empire de Iuz ont été bannis par la *Crosse de Rao* (mais il en reste quelques-uns pour que les aventuriers aient une désagréable surprise).

Chaos dans le nord

Les revers de Iuz en Furyondie, bien qu'ennuyeux, ne furent absolument pas fatals au grand empire du demi-dieu. Cependant, la Grande Croisade du Nord fut le coup d'envoi d'une série de contre-attaques qui durent encore aujourd'hui. Ces assauts ont ébranlé certaines parties de l'empire à l'est et ont contraint Iuz à la défensive, position que le demi-dieu n'apprécie pas particulièrement.

L'une des contre-offensives les plus curieuses eut lieu en Pavoisie quand une unité de cavaliers mercenaires employés par le seigneur de la Pavoisie réussit à échapper aux armées de Iuz. Cette unité était commandée par un guerrier renégat des Steppes Arides, nommé Tang le Terrifiant, assurément le meilleur mercenaire de la région à cette époque. Selon certaines histoires non confirmées, Tang se replia au nord, vers la mer Gelée, puis se dirigea vers l'ouest, jusqu'aux terres des Barbares





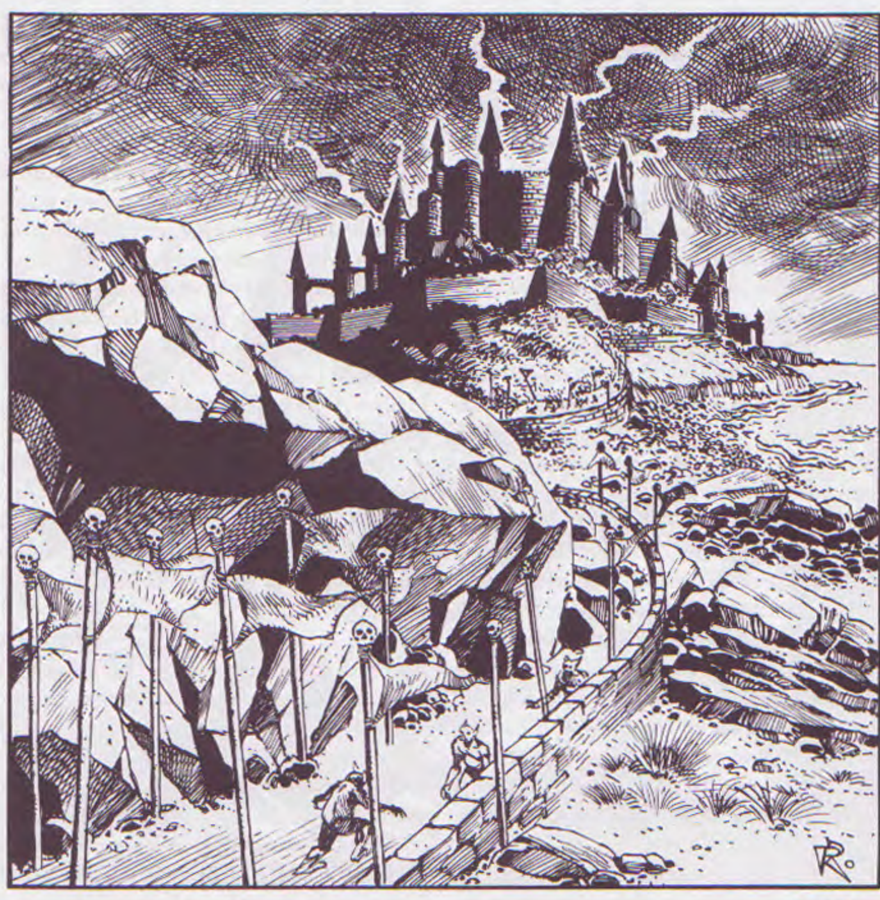
du Loup. Au cours de l'hiver 586-587 AC, Tang convoqua un conseil tribal et annonça aux khans que le temps était venu d'asséner à Iuz un coup décisif. Après avoir appris que les anciennes cavernes funéraires des Nomades du Loup (les wegwiurs) se trouvaient sur le territoire de Iuz, Tang proposa de lever une armée pour aller récupérer, dans ces cavernes, les anciens corps et reliques afin de les enterrer dans une région plus saine.

On raconte que les Nomades du Loup furent stupéfaits par l'audace, le courage et le charisme de Tang. Le conseil et le tarkhan lui-même acceptèrent immédiatement d'attaquer, pressentant peut-être l'importance de ce moment historique. À la fin du printemps 587 AC, la Horde Impitoyable des wegwiurs attaqua les orques des Collines Hurlantes qui, totalement surpris, furent chassés des cavernes de la Servitude et de la région environnante. Les chamans retirèrent les corps de leurs ancêtres avec précaution et prirent les nombreux trésors qu'ils découvrirent tandis que Tang et le tarkhan Bargru chassaient les humanoïdes de cette misérable terre. Deux jours plus tard, la retraite fut ordonnée et la troupe de cavaliers rentra triomphante. Par chance, cette attaque survint juste avant le début de l'assaut contre la Pavoisie, au sud. L'attention de Iuz fut donc distraite de ce qui se passait à Crêtemur. Le demi-dieu ne perdit aucune terre, mais ses orques avaient subi de nombreuses pertes et, surtout, ils avaient perdu la face vis-à-vis de Iuz et des wegwiurs qui lançaient des raids plus fréquents sur la frontière. La dernière fois que l'on a aperçu Tang, il chevauchait avec une petite troupe de cavaliers sur les terres de Iuz, attirant à sa suite une armée orque, pour couvrir la retraite des wegwiurs.

L'empire connut un autre revers au cours de l'année 588 AC. Beaucoup sur Flannesse pensaient que Iuz avait réussi à acquérir une sorte d'influence magique sur le sanguinaire maître du fief de Roquepoigne (aujourd'hui Roquefief), Sevvord Barberousse. Ses guerriers avaient pillé le duché de Taine des années auparavant et le maintenaient sous leur domination, servant sans le savoir les intérêts du demi-dieu. De nombreux guerriers revinrent à Roquefief pour défendre leur pays contre les attaques des barbares. Au fur et à mesure que les troupes de Roquefief se retiraient, les soldats et les lanceurs de sorts de Iuz prenaient en charge ce qui restait de Taine.

Sans que l'on sache comment, le charme qu'exerçait Iuz sur Sevvord Barberousse se rompit au milieu de l'année 588 AC. Fou de colère d'avoir été ainsi abusé, Barberousse jura de se venger. Les soldats, les prêtres et les conseillers de Iuz présents sur son territoire furent immédiatement massacrés et le duché de Taine fut de nouveau plongé dans un bain de sang. Le Maître ordonna ensuite un dernier pillage de Taine et la retraite de ses troupes vers Nevond Nevnend et Colbutte. Les guerriers de Roquefief voulaient conserver cette région pour contrôler le Défilé du Tonnerre (appelé la Gorge des Roches-Mères par les Tainites), permettant d'accéder à Roquefief à travers les monts Griffons. Des rapports indiquaient que des troupes des Barbares des Glaces et des Neiges effectuaient des raids à l'est et brûlaient tout ce qu'ils trouvaient sur leur chemin. De nombreux guerriers de Roquefief ne désiraient qu'une chose : rentrer au pays pour se battre.

Le Maître rendit publics certains changements politiques qui avaient été décidés une dizaine d'années plus tôt mais qui n'avaient jamais été entérinés ou annoncés, en raison du caractère paranoïaque et agressif de son peuple. Pour résoudre un long conflit tribal, Sevvord introduisit la féodalité dans son pays. Il se déclara Rhelt ("roi" dans la langue du froid) et son propre statut ainsi que celui de ses Atamans devinrent héréditaires. Les Atamans devinrent des nobles et la lignée de Barberousse constitua une monarchie. On permit aux chefs de clans de Roquepoigne d'élire leur meneur de hordes au lieu de les désigner par le brutal Rite de Guerre. Ce rite fut modifié pour devenir moins mortel, mais il reste tout aussi difficile et dangereux. (Certains racontent qu'il dégénérait souvent en massacre pour permettre ainsi à Sevvord de se débarrasser de ses rivaux.) Une armée régulière fut également mise sur pied, constituée de guerriers ayant survécu au rite. Les chefs de guerre et leurs Poings (hordes guerrières) furent chargés d'étendre le territoire de Roquepoigne



Dorakaa

par la conquête. L'efficacité de ce nouveau système fut vérifiée quand les troupes de Roquepoigne envahirent le duché de Taine.

Le fief de Roquepoigne changea de nom et devint Roquefief. Ce royaume est composé de quatre provinces (Atamanies) : Vlekstaad (à l'ouest), Purmill (au sud), Kelten (à l'est) et Bastro (au nord). On nomma quatre Grands Chefs, ayant chacun le pouvoir d'un Ataman (à la tête du peuple du Cerf, de l'Ours Blanc, du Phoque et de la Forêt [ou de Hraak]). Roquefief est devenu une puissance redoutée par tous dans la région.

La retraite du rhelt Sevvord et de ses troupes vers les collines du nord de Taine fit plaisir à Iuz, même s'il n'a pas apprécié le massacre de ses troupes. Fin 588 AC, les armées humanoïdes du demi-dieu quittèrent Rookroost pour fouiller les ruines de Taine. Le pays fut parallèlement envahi par deux armées commandées par le théocrate Tillit, de la théocratie d'Arbonne, qui avait secrètement converti et entraîné de nombreux expatriés de Taine en guerriers, dans l'Église de Pholtus. Ces convertis, anciens réfugiés sans demeure, prévoyaient de reprendre leur pays et de faire allégeance à la théocratie. D'autres expatriés de Taine revinrent se battre sur leur territoire mais ils étaient mal organisés au début. Le duc Éhyeh, un exilé, "commande" aujourd'hui ces dernières recrues à partir de sa nation d'exil, le comté d'Urnst. En conséquence, quatre groupes hostiles les uns envers les autres s'affrontent pour le champ de ruines de Taine : Iuz, le rhelt Sevvord, le duc Éhyeh et le théocrate Tillit. Les troupes du rhelt Sevvord bénéficient des meilleures défenses ; celles du duc Éhyeh sont les plus faibles et certaines ont déserté pour rejoindre la théocratie. On raconte que le duc est soutenu par le mage Nystul, membre du Cercle des Huit.

Le contrôle exercé par Iuz sur les Royaumes Brigands s'est amoindri d'année en année, au fur et à mesure que les habitants de cette région reprenaient leurs vieilles habitudes. Une douzaine environ de seigneurs de la guerre, humains et humanoïdes, ont fait leur apparition depuis 582 AC, date à laquelle Iuz s'est emparé du territoire. De nombreux orques et hobgobelins de l'armée du demi-dieu se sont alliés avec ces seigneurs de la guerre. Depuis, des luttes intestines chaotiques et des affrontements pour le pouvoir secouent la région. Les Royaumes Brigands obéissent encore à la plupart des ordres de Iuz. Des anciens royaumes de ce territoire, Sto a le mieux survécu.

La domination de Iuz sur les Steppes, les Cornières et la Pavoisie est encore très forte, bien que Molag ait été attaquée plusieurs fois pendant la croisade, par des aventuriers cherchant à la détruire. Les hommes de Roquefief se sont retirés des Steppes et personne n'ose défier les humanoïdes qui s'y trouvent. Personne ne sait ce qu'il est advenu des derniers Nomades des Steppes, qui ont été décimés. Ils peuvent avoir été entièrement exterminés, ils peuvent se cacher quelque part ou avoir rallié un autre peuple pour se remettre de leur terrible défaite.

De nombreuses régions de l'ancienne Pavoisie sont désertes et absolument pas défendues. Des sols fertiles attendent les colons qui pourront résister aux assauts des humanoïdes. Les troupes de Iuz se sont retranchées dans tous ces territoires. Batailles et escarmouches continuent contre les Nomades du Loup, la Furyondie, les exilés de Pavoisie, le comté d'Urnst, la théocratie d'Arbonne, Roquefief et bien d'autres.

Note pour le MJ : Les PJ peuvent se joindre à l'attaque de Tang et des Wegwiur contre les terres de Iuz, en combattant les humanoïdes et en les chassant vers le nord. À vous de décider ce que devient Tang. Il est décrit dans le supplément *GREYHAWK Adventures*, pages 47-48.

Une aventure se déroulant en 588 AC, au cours de laquelle les PJ trouveraient un moyen d'entrer dans le duché de Taine ou dans le fief de Roquepoigne, puis de briser la domination exercée par Iuz sur Sevvord Barberousse, permettrait de réduire à néant les plans du demi-dieu pour l'est de son empire. Ensuite, ils pourraient choisir d'aider une des quatre factions se disputant les villes détruites et les champs fertiles de Taine.

À vous de décider du destin des Nomades des Steppes et de la recolonisation de la Pavoisie. Le supplément WGR5, *Iuz the Evil*, offre un grand nombre d'informations sur ces régions.

Un nouveau Grand Royaume ?

Lentement, des nouvelles concernant les provinces lointaines ayant appartenu au Grand Royaume parviennent à l'ouest. Les gnomes des Collines de Silex, traversant à grands risques le Nyrond jusqu'aux États d'Urnst, ont rapporté, au milieu de l'année 586 AC, que la Province Septentrionale indépendante de Rauxès depuis deux ans, s'était rebaptisée le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale par la voix de son roi suprême autoproclamé Grenell I (anciennement Herzog), de la Maison Naélax. Ce "nouveau" royaume n'a pas changé de nature par rapport à l'ancien, il demeure cruel et tyrannique à l'extrême. La nouvelle capitale impériale est Estebelle, ce qui ne surprendra personne.

Il est difficile d'avoir une idée précise de ce qui se passe dans la région en raison d'incessantes hostilités. On sait que le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale est constitué de toutes les terres de l'ancien grand royaume du Torrent de Tessar à l'ouest, de la cité de Delaric au sud et de l'océan Solnor, ainsi que de la cité portuaire de Winétha à l'est. Nombreuses furent les cours au cœur de Flannesse à être surprises par la nouvelle, car cela signifiait que Grenell, le cousin du roi suprême Ivid V de la Maison Naélax, avait réussi à forger une alliance avec deux autres maisons nobles du nord potentiellement hostiles (les Maisons Torquann et Garasteth), ainsi qu'avec plusieurs chefs de tribus humanoïdes de la Marche aux Ossements. Dans son royaume, Grenell (personne à Greyhawk ne peut se résoudre à l'appeler "roi suprême") est toujours à la tête du clergé d'Hextor, qui représente la religion de la région. Des rumeurs de diverses sources évoquent une terrifiante guerre civile qui aurait eu lieu à la fin des années 580 AC, autour de la cité de Rinloru, avec des hommes, des orques, des hobgobelins affrontant une vaste armée de morts-vivants ; même aujourd'hui, nous en savons peu sur cet événement. Il est d'ailleurs possible que les combats continuent.

La plupart des autorités concernées pensent que Grenell consolide les infrastructures de son royaume ; en renforçant les lignes de commandement, en reconstituant la flotte côtière et en établissant de nouvelles routes pour développer le commerce dans son royaume. Ce qu'il fera quand il portera de nouveau son attention vers l'extérieur, personne ne le sait mais cela inquiète beaucoup le Nyrond et encore plus les Collines de Silex. On ne peut qu'imaginer ce que pensent de la situation les barbares du nord, de vieux ennemis de l'ancienne Province Septentrionale, et les hommes des bois indépendants de la forêt d'Adri. D'après certaines rumeurs, des aventuriers





seraient secrètement engagés comme espions et éclaireurs par les nations voisines du royaume de Grenell (surtout du Nyrond), pour s'infiltrer sur ce territoire et rendre compte de la situation, notamment à Plaine de Démarcation, aux abords de la forêt d'Adri.

Beaucoup sont préoccupés par la position qu'adopteront les nobles de la région située entre Delaric et Rauxès, qui ne se sont pas encore déclarés pour le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale ou le Royaume-Uni d'Ahlissa. La frontière entre les deux empires ayant succédé au Grand Royaume risque d'être particulièrement agitée dans un futur proche.

Le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale est rarement désigné par son nom complet. Le plus souvent, les nobles et les roturiers des autres pays l'appellent le Royaume du Nord, le "petit" ou le "nouveau" Grand Royaume, l'Ærdie Septentrionale et même le "Royaume de Grenell". Encore aujourd'hui, son nom complet remplit de colère l'esprit et le cœur de ceux qui ont souffert sous la botte de l'ancien Grand Royaume.

Note pour le MJ : Deux royaumes principaux veulent en savoir plus sur ce qui se passe dans le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale : le Nyrond et celui d'Ahlissa. Leurs seigneurs (n'agissant que par l'intermédiaire de subordonnés et d'hommes de main) sont disposés à dédommager grassement les espions qui se rendraient sur le territoire de Grenell pour se renseigner sur ses activités. Naturellement, des missions dans le Royaume du Nord sont extrêmement dangereuses et peu d'aventuriers sont disposés à prendre de tels risques. Les éléments les plus intéressants sont des détails sur la cour de Grenell, la position de ses armées et de ses places fortes, l'activité des humanoïdes sur le territoire et dans la Marche aux Ossements, la supposée guerre civile autour de Rinloru et tous ses projets de construction navale. Les dirigeants du Nyrond (et les gnomes !) encourageraient également toutes les missions visant à soutenir les gnomes des Collines de Silex qui forment la première ligne de défense contre les armées maléfiques humaines et humanoïdes.

Le mystérieux destin de Rauxès

Beaucoup pensaient que le règne de Grenell en tant que "roi suprême" serait court, puisque le véritable roi suprême Ivid V, bien que fou, ne pouvait tolérer une telle outrecuidance. Cependant, la réponse de Rauxès se fit attendre et semble ne jamais être parvenue. Personne ne sait vraiment ce qui s'est passé dans la capitale de l'ancien Grand Royaume ; les récits des aventuriers et des déserteurs de l'armée d'Ærdie sont contradictoires. La plupart affirment qu'une déclaration fut faite à Rauxès au début de l'année 586 AC, par un haut prêtre d'Hextor, annonçant qu'Ivid V n'était plus roi suprême (il n'était pas mort, il avait juste perdu son titre). Aucune raison ne fut donnée ; il est possible que la disparition des démons de Flannesse, qui se produisit juste avant ces événements, y soit pour quelque chose.

Quelle que soit la raison, cet événement fut très rapidement suivi d'un autre. Le Trône de Malachite était vacant. Un conflit éclata aussitôt dans la ville, entre les nobles rivaux, la plupart étant des lanceurs de sorts et, certains, des morts-vivants. Il semble que plusieurs prétendants se rendirent en ville, venant de très loin par magie pour tirer avantage de la situation. Il est même possible que le duc Szeffrin, qui avait supervisé la destruction de l'Almor, se trouvait à Rauxès puisqu'il ne semblait plus être sur les terres almoriennes après cette date.

Les témoignages oculaires sont rares et confus, mais la plupart des récits relatent que la capitale fut en flammes quelques heures plus tard. Des milliers de gens fuirent, tandis que leurs maisons étaient consumées par de terrifiantes énergies magiques. Ces dernières années, certains rapports laissent supposer que Rauxès est encore debout mais que la ville et les terres qui l'entourent sont sujettes à d'étranges phénomènes magiques. L'utilisation des sorts est imprévisible et des monstres jusqu'alors inconnus hanteraient ses ruines. (On raconte qu'un de ces monstres, particulièrement dangereux, ressemblerait à un homme à deux têtes.) Ce qu'il est advenu de ceux qui n'ont pas réussi ou qui n'ont pas voulu fuir ne peut qu'être imaginé. En privé, le magicien Mordenkainen a confié qu'une telle destruction ne pouvait être que l'œuvre d'un puissant artefact et qu'une déchirure dimensionnelle s'était certainement produite. (Il fut furieux que sa remarque soit répétée par un serviteur et largement répandue.) Aucun aventurier de confiance n'est connu pour avoir exploré la vieille capitale, on ne sait donc rien d'autre sur ce sujet. Rauxès est encore considérée comme faisant partie du royaume d'Ahlissa, mais son statut est une affaire bien compliquée (voir un peu plus loin).

Note pour le MJ : Le destin de Rauxès (sur le fleuve Flannie) et ce qui se passe alentour demeurent un mystère. De nombreux personnages et créatures très puissants étaient présents sur les lieux quand le désastre s'est abattu. Si vous avez accès au document online "Ivid the Undying", vous pouvez utiliser les informations qu'il contient pour reconstituer la catastrophe. (La *machine de Lum le Fou*, qui se trouve dans les environs, y est certainement pour quelque chose.) L'homme à deux têtes pourrait bien être la liche maudite Xaene ou une toute autre entité. Tout ce qui concerne cette cité perdue et son impact sur Flannesse est entièrement laissé à votre imagination.

Assassinats, guerres et rébellions

On en sait beaucoup plus sur les terres de l'ancien Grand Royaume, proches de Faucongris. Le graaf Reydrich, de la Province Australe, bien qu'affaibli par la perte de ses serviteurs démoniaques à cause de la *Crosse de Rao*, imagina un stratagème pour agrandir son royaume et le transformer en empire. Par des moyens inconnus mais qui reposaient sur une combinaison de sorts, des assassins enchantés et son propre réseau d'espionnage (peut-être constitué d'agents venus d'un autre plan d'existence), il parvint à trouver et à tuer de nombreux commandants de la Fratrie Écarlate aux Onouailles et dans le comté d'Aïdye. Ses puissantes unités militaires pénétrèrent directement en Aïdye à la fin de l'année 586 AC, conquérant toutes les terres situées au nord. Il avait prévu d'agir contre les Onouailles, mais le mauvais temps et les combats dans le comté d'Aïdye le forcèrent à retarder cette action.

Satisfait malgré tout, Reydrich demanda à un de ses généraux de se tenir prêt à chevaucher vers la péninsule de Tilvanot avant la fin de l'année pour y piétiner les corps des meilleurs assassins, espions et sauvages de la Fratrie. Quand le général revint un peu plus tard dans les quartiers de Reydrich, il trouva l'archimage mort, apparemment tué en lançant un autre sort contre les chefs de la Fratrie. Son assassin ne fut jamais découvert. Le général décida sagement de quitter la Province Australe pour le Nyrond où il raconta son histoire.

Le pouvoir vacant fut alors occupé par une coalition d'officiers et de nobles qui tentèrent d'établir leur propre royaume, baptisé le royaume d'Ahlissa. Plusieurs membres de cette oligarchie

furent tués par des agents de la Fratrie Écarlate au cours de l'hiver 586-587 AC, mais le pouvoir en place tint bon et soutint la conquête complète du comté d'Aïdye, à la fin de l'année 586 AC. Les citoyens d'Aïdye craignaient pour leur avenir sous le règne d'Ahlissa, mais l'oligarchie n'avait pas l'intention de se venger de cette province rebelle, bien que le pillage fût assez répandu. L'ennemi principal était désormais la Fratrie Écarlate, dont l'armée de sauvages ne pouvait lutter contre des cavaliers, des fantassins et des sorciers hautement entraînés, armés et motivés. Comme on pouvait s'y attendre et le redouter, la plupart des chefs de la Fratrie réussirent à fuir et, aujourd'hui encore, on ne sait ce qu'ils manigancent.

De nombreux sauvages du sud furent massacrés après avoir perdu des batailles. Les prisonniers furent contraints de remettre en état les régions dévastées pendant l'occupation du comté d'Aïdye par la Fratrie. Beaucoup de sauvages, descendant des Suellois qui avaient fui dans la jungle d'Amédio et en Hepmonésie pour échapper aux Œridiens, travaillent encore dans les camps de travail impériaux, bien que certains aient réussi à fuir ou aient été libérés. Ces sauvages ne peuvent retourner dans leurs pays d'origine et presque tous sont devenus des mendiants, des serfs ou des ouvriers dans la région.

Les Onouailles ont continué à lutter contre la Fratrie Écarlate. Le noyau de la rébellion était constitué de la Guilde des voleurs de Scant, dirigée par un célèbre maître voleur, Rakehell Chert. Celui-ci eut apparemment vent du projet de la Fratrie, juste avant la chute de Scant en 584 AC, et déplaça son quartier général ailleurs dans le pays, réorganisant ses voleurs en cellules. Quand les Onouailles tombèrent, leur guilde fut la seule organisation efficace de résistants du pays et devint un gouvernement rebelle opposé à celui de Sœur Kuranyie, à Scant. Chert encouragea les citoyens des Onouailles à coopérer avec leurs nouveaux maîtres pour mettre un terme aux massacres de représailles perpétrés par les brutes de la Fratrie, comme l'incendie du Grand Marché de Scant de Chaudenoce 585 AC. Cependant, Chert avertit que la trahison ne serait pas tolérée et que tous devaient se préparer à renverser le tyran dans un futur proche. Sœur Kuranyie, membre secret de la Fratrie et seigneur de Scant, fut rapidement informée du courant de rébellion, mais elle ne parvint pas à le neutraliser.

Le graaf Reydrich aida sans le savoir les rebelles et hâta l'heure de la rébellion quand il assassina par magie une douzaine de Bergers (lieutenants) de Sœur Kuranyie en 586 AC ; cette dernière parvint à échapper au massacre grâce à ses protections magiques. Sœur Kuranyie, pensant que l'attaque venait de l'intérieur du territoire, prépara immédiatement un véritable génocide dans le pays. Chert, apprenant la nouvelle, décida que le temps de la guerre était venu. Ses voleurs avaient travaillé main dans la main avec les clans nains du cap des Onouailles et avec Citadelle, pour obtenir du ravitaillement, des armes et le retour des soldats ayant échappé à la chute des Onouailles, dont Jian Destron, un guerrier, fils du tszek assassiné. Chert fut également aidé par l'archimage Bigby, ancien habitant des Onouailles, et d'anciens associés et apprentis de Bigby résidant à Scant. La rébellion commença le premier jour de Brassine 586 AC et dura jusqu'au mois de soufflebise. Les détails des combats restent flous, et même le dénouement demeure incertain : la Fratrie tient encore Scant et donc, par définition, les Onouailles, mais Jian Destron affirme régner sur "l'Onouailles Libre", qui semble être une organisation souterraine extrêmement bien organisée. La communication avec le monde extérieur reste difficile pour Destron et ses hommes. Le destin de Sœur Kuranyie n'a pas été révélé, mais personne à Scant ne semble s'en préoccuper.

Les forces de la Fratrie de Scant bloquaient autrefois le détroit de Guéarnat, mais elles ont changé de stratégie et permettent dorénavant aux navires de passer s'ils s'acquittent d'une dîme de protection. C'est particulièrement ennuyeux pour le domaine de Faucongris et le royaume du Nyrond.

Note pour le MJ : Les PJ peuvent être directement impliqués dans la campagne de libération des Onouailles. Les voleurs de Chert étaient principalement constitués de contrebandiers, de corsaires, de pirates, de pilleurs d'épaves, d'escrocs et d'autres encore, qui s'attaquaient aux riches marchands et aux étrangers mais rarement aux gens du peuple dont ils étaient issus.

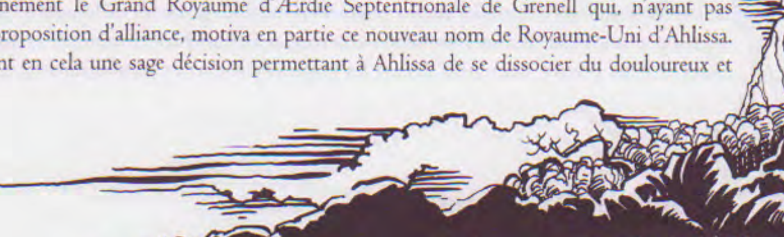
Si vous avez accès au supplément online "Ivid the Undying", vous pouvez développer une aventure ou deux dans la Province Australe pendant les années du règne du graaf Reydrich et de l'invasion du comté d'Aïdye. Même sans ce document, il est possible de faire jouer des aventures dans ce pays déchiré par la guerre. La cité libre de Citadelle, les nains et gnomes du cap des Onouailles et les clans des Collines de Fer, sous l'autorité du roi nain Holgi Hirsute, peuvent offrir leur aide pour traquer et abattre les agents de la Fratrie Écarlate et pour contrecarrer des attaques de soldats ou de lanceurs de sorts d'Ahlissa qui veulent les envahir.

Un nouvel empire est né

De grandes choses se préparaient à Ahlissa. Une conférence secrète se tint dans la cité de Caloron entre le mois de doufoyer et le mois de froidure 587 AC. Les trois survivants de l'oligarchie d'Ahlissa rencontrèrent le prince Xavener, le plus puissant noble des Maisons d'Ærdie des terres australes de l'ancien Grand Royaume. Le prince Xavener était accompagné des représentants d'une grande alliance d'autres princes dont les fiefs avaient été épargnés par le chaos ou, tout du moins, étaient capables de mettre un terme aux désordres provoqués par la Grande Guerre et ses retombées. Ces territoires avaient survécu à des décennies de luttes entre la Province Australe, la Province Septentrionale, Rauxès et l'épiscopat de Médégie ; leurs nobles étaient endurcis, pragmatiques et sans pitié. Malgré toutes leurs querelles, ils reconnaissaient que la force découlait de l'union et ils savaient que le reste de Flannesse s'opposait à eux. Les détails sur cette conférence sont incomplets, mais ses conséquences sont connues.

Au cours de Regain 587 AC, on annonça que ces nobles et leurs maisons s'étaient alliés au sein d'une nouvelle entité politique : le Royaume-Uni d'Ahlissa. (appelé simplement Ahlissa par beaucoup de gens). Le prince Xavener fut proclamé Ier roi suprême du Royaume-Uni d'Ahlissa ; d'autres princes accédèrent à des postes importants dans cette cour ou devinrent les porte-parole de leurs familles ou de leurs domaines au sein du nouveau Conseil Impérial. Ce conseil avait pour but de débattre de différents sujets, de conseiller le roi suprême sur ses orientations et même de voter ou non les projets de lois (le roi suprême ayant la possibilité d'utiliser son droit de veto sur différents sujets).

C'est certainement le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale de Grenell qui, n'ayant pas répondu à la proposition d'alliance, motiva en partie ce nouveau nom de Royaume-Uni d'Ahlissa. Beaucoup virent en cela une sage décision permettant à Ahlissa de se dissocier du douloureux et





terrifiant souvenir du Grand Royaume décadent. Xavener, lui-même, nota avec humour qu'il était préférable d'être le premier souverain d'un nouvel empire qu'un nouveau nom sur la liste des dirigeants d'une vieille nation. Son titre de roi suprême reflète le fait que sa nation est un empire.

Ce nouvel État conserva la plupart des dispositions de l'ancien Grand Royaume, mais il était totalement différent. Les pouvoirs du nouveau roi suprême étaient limités, comparés à ceux que détenait Ivid V. Ce sont d'ailleurs les abus dont ce dernier s'était rendu coupable qui incitèrent les nobles à changer le statut du souverain. Quelles que fussent leurs rivalités internes, et il y en avait beaucoup, tous les nobles bénéficièrent d'une plus grande liberté pour gérer leurs propres terres et s'occuper de leurs affaires, surtout dans le domaine judiciaire et dans la liberté de lever leurs propres troupes pour la défense de leurs intérêts locaux.

Les maisons nobles de ce nouvel empire furent confrontées à un délicat problème, car de nombreux membres de trois Maisons les plus importantes, Naélax, Torquann et Garasteth, étaient aussi nobles dans le Royaume Septentrional et avaient fait allégeance au roi suprême Grenell. Xavener résolut ce conflit en déclarant que tous les nobles du Royaume Septentrional étaient déclarés rebelles vis-à-vis du roi suprême d'Ahlissa et passibles d'exécution et de confiscation de leurs biens sauf, bien entendu, s'ils se repentaient et faisaient allégeance à Xavener. Cela provoqua des troubles graves et d'importantes dissensions au sein de ces Maisons dont tous les membres étaient en relation avec de lointains cousins dans le royaume de Grenell. Aucun noble du Grand Royaume du Nord n'a, à l'heure actuelle, changé d'allégeance. Peut-être n'osent-ils pas.

La plupart des principautés d'Ahlissa prirent le nom de leur plus grande cité qui en devint donc la capitale. Parmi les plus grands domaines, on peut citer la principauté de Rel Deven, celle de Jalpa, de Nulbish, de Torrich et de Naérie (l'ancien comté d'Aïdye). Chaque principauté est dirigée par un prince ou une princesse et peut envoyer des représentants au Conseil Impérial. Le vieux royaume d'Ahlissa devint la principauté d'Ahlissa, dont la capitale demeure Zelradton ; ce titre fut une concession accordée aux maisons nobles qui souhaitaient rendre hommage à la Reine Ehlissa l'Enchanteresse qui, il y a longtemps, régnait sur cette région et lui donna son nom. Les trois survivants de l'oligarchie furent laissés à la tête de ce fief et obtinrent le titre de princes jusqu'à ce que le graaf Reydrich, que l'on croyait avoir été assassiné des années auparavant, réapparût à la cérémonie royale d'investiture à Zelradton.

Reydrich ne donna aucune explication sur ses activités au cours des derniers mois et se contenta de demander avec fermeté de conserver le contrôle de "son" Ahlissa. Les membres de l'oligarchie renoncèrent immédiatement à leur rang et on leur accorda des titres de noblesse moins importants et quelques terres au fin fond d'Ahlissa, et ce, à leur demande. Le roi suprême Xavener accéda à la requête du graaf et le fit Prince d'Ahlissa mais aussi premier conseiller de Xavener dans le domaine de la sorcellerie. Cependant, on raconte que le roi suprême fit certaines demandes à l'archimage en échange de son titre, demandes que Reydrich accepta à contrecœur. Aucune explication satisfaisante n'a été avancée pour expliquer la "mort" et la "résurrection" de l'archimage (et personne n'ose le lui demander). Le Cercle des Huit est particulièrement préoccupé par cette réapparition. Reydrich a la réputation de ne pas porter cette organisation dans son cœur, pour des raisons qui n'ont pas été révélées. Le fait que Reydrich ait réussi à résister à la Fratrie et à lui infliger de lourdes pertes témoigne de la puissance dont il dispose. C'est un personnage que l'on redoute.

Dans tout l'empire d'Ahlissa existent des dizaines de petits duchés, baronnies et comtés, la plupart étant gouvernés par des petites familles nobles ou des seigneurs locaux fidèles à la nation (comme le mage Oswalden de Carnifand). La plupart de ces provinces mineures se situent à la lisière de la forêt d'Adri ou le long de la Thelly, entre Ahlissa et l'ancienne Médégie, et possèdent au moins une ville le long de cette rivière ou située entre ou aux abords des plus grandes principautés. Ces domaines n'ont pas grande influence au Conseil Impérial, ils s'allient donc aux principautés pour être écoutés. Aucun de ces petits fiefs n'excède une superficie de plus de 1 500 kilomètres carrés.

Pour satisfaire les nobles, les principautés ont une grande liberté de manœuvre sur leur territoire. En échange, tous les princes durent prêter serment d'allégeance et de loyauté à Caloron et au roi suprême au moment de leur investiture. Une cérémonie célébrée devant toutes les familles princières et leurs prêtres, mais aussi devant les magiciens royaux et les généraux du roi suprême qui firent en sorte d'exhiber leurs extraordinaires emblèmes royaux magiques et leurs insignes symbolisant leur puissance militaire.

Caloron fut proclamée nouvelle capitale de l'empire. La ville, les terres environnantes, le long de la rivière Thelly, et, au nord, vers Jalpa, devinrent un royaume à part, appelé la principauté impériale de Caloron. Cette riche région est contrôlée par le roi suprême Xavener et par la Maison Darmen. Il est prévisible qu'elle deviendra de plus en plus prospère grâce aux tributs et aux taxes qu'elle perçoit.

Les immenses forêts d'Adri et de Grand-Bois furent revendiquées par l'empire en tant que Marches Impériales et administrées par Caloron. Cela provoqua l'indignation d'Estebelle (le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale considérant que l'Adri lui appartient), de la cité libre de Rel Astra (qui a des vues depuis longtemps sur Grand-Bois) et de plusieurs nobles de l'empire qui avaient déjà réclamé certains secteurs de ces forêts. Xavener fit la sourde oreille. En 590 AC, les capitales administratives de ces deux marches devinrent Hautes-Aigues (pour l'Adri) et Torrich (pour Grand-Bois). On dit que les habitants de ces deux forêts sont terrorisés à l'idée d'être incorporés à l'empire et que l'on s'attend à une formidable résistance de leur part, sans compter les probables actions militaires du Royaume Septentrional et de Rel Astra. Beaucoup à Caloron s'inquiètent aussi d'une possible alliance entre l'Adri et le Nyrond. Des unités militaires se préparent, à Hautes-Aigues et à Torrich, pour les premières missions de reconnaissance.

Le territoire situé à l'extrême nord du royaume d'Ahlissa est la Marche de Rauxès qui, sur les cartes officielles, comprend toutes les terres entre le fleuve Flannie et la rivière Imeda. Aucune frontière nord n'a été définie, permettant ainsi d'empiéter sur le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, aux alentours de Delaric et de Winétha, et incluant potentiellement les Falaises aux Mouettes et la ville indépendante de Roland. La Marche de Rauxès est administrée par la baronnie de Carnifand. Personne n'exige que quiconque se rende à la "cité perdue" de Rauxès, quelle qu'en soit la raison ; les sages l'évitent. Il y a de fortes chances pour que la marche soit bientôt divisée en plus petites provinces, la ville de Rauxès restant la limite territoriale. Les nobles de la région ne se plaignent pas ; ayant été brutalisés par la longue

succession des Ivid, ils sont prêts à accepter tous les décrets des autorités.

Fin 590 AC, une rumeur circula, selon laquelle les troupes du Royaume Septentrional avaient été aperçues dans les régions nord de cette marche. Certains nobles possédant des terres entre Delaric et Rauxès n'ont toujours pas choisi entre Xavener et Grenell (comme le prince Strychan de la ville de Dustbridge, le long de la Flannie supérieure), mais ils sont pressés par les deux camps de se décider très vite.

L'épiscopat de Médégie, dépeuplé et brisé par les armées d'Ivid V au cours de la Grande Guerre, devint une région sauvage entre les mains de seigneurs bandits, de déserteurs et de chefs orques. L'ancienne capitale de cette province religieuse, Mentrey, serait dirigée avec brutalité par ces trois factions. Les soldats de Rel Astra affirment avoir exploré une grande partie du nord et de l'est de la Médégie et Dyrax revendique une partie de ces terres mais, apparemment, ne contrôle pas l'ensemble. Les capitaines de navires de la mer d'Ærdie évitent de trop s'approcher des ruines de Pontylvère, à l'embouchure du fleuve Flannie ; on dit que la cité est hantée par de terrifiantes créatures qui étaient autrefois vivantes. Nettoyer Pontylvère, ou tout au moins ses berges, est vital pour l'avenir commercial et militaire d'Ahlissa, le fleuve Flannie et tous ses affluents rejoignant le Solnor dans cette région. Rouvrir les voies navigables de Pontylvère permettrait d'accéder à toutes les terres de l'ancienne Ærdie et de renforcer les jeunes royaumes qui bénéficieraient ainsi d'un puissant avantage sur leurs rivaux, tout particulièrement la Fratrie Écarlate.

Les terres de Médégie sont aujourd'hui connues sous le nom de Marche de Médégie. Ce royaume est exploré par des troupes de Torrich et de Nulbish, dans la perspective d'en faire une principauté après sa recolonisation. Certaines rumeurs font état d'affrontements violents avec les unités de Rel Astra, mais cela n'a pas été prouvé ; on sait que les Rel Astrans y occupent un morceau de terre, dans un rayon d'environ 30 à 40 lieues, dans cette cité-état. Malgré les ordres de leurs commandants, des soldats trop bavards, de retour de Médégie, évoquent d'étranges rencontres et des monstres terrifiants. On dit que le roi suprême Xavener souhaite prendre rapidement le contrôle de cette région, car il craint les mouvements du royaume de Solandie ou, pire, une action de la Fratrie Écarlate qui peut déjà avoir fait des incursions en Médégie.

L'Almor, comme le reste de Flannesse, a été débarrassé des démons en 586 AC grâce à la *Crosse de Rao* conservée en Véluna. Le duc Szeffrin disparut un peu plus tard. Des soldats nyrondais et des expatriés almoriens revinrent sur ces terres cette même année, mais la reconquête a été ralentie par les humanoïdes et les morts-vivants de la région. De vastes étendues, le long de la rivière Harpe, restent en jachère ; au cours de Regain 587 AC, le roi Lynwerd I déclara que ces terres étaient désormais un protectorat du Nyrond, ce qui ne fut pas du tout du goût du nouveau royaume d'Ahlissa. Le roi Lynwerd n'exerce sur ces terres plongées dans le chaos qu'un contrôle bien incertain. On parle de reconstituer la prélature d'Almor, mais elle abrite autant de Nyrondais que d'Almoriens et la seule puissance militaire est celle de Rel Mord ; il est donc peu probable que la Prélature revoit le jour. Des rapports font état de raids conduits par des hommes de la principauté de Rel Deven, le long de la Harpe, bien qu'il semble que ces attaques soient plutôt dues en grande majorité aux humanoïdes et aux bandits qui sèment le trouble à Rel Deven. On parle aussi d'une mésentente entre le roi suprême Xavener et le prince Carwend de Rel Deven, car ce dernier n'a pas réussi à s'emparer de l'ouest de l'Almor avant le Nyrond.

En 590 AC, la comtesse (qui est désormais princesse) Karasin de Hautes-Aigues déclara que sa cité prenait le parti de l'empire d'Ahlissa. Selon la rumeur, après avoir été menacée d'invasion et de bien pire encore par le roi suprême Xavener. On donna à la principauté de Hautes-Aigues le contrôle de la partie de la forêt d'Adri située dans la courbe de la Harpe où est érigée Hautes-Aigues, de l'étendue sud des Collines de Silex et des terres boisées ainsi que des prairies s'étendant au sud de la ville, sur la berge opposée de la Harpe, jusqu'à la frontière de Rel Deven. Ce territoire constituait autrefois la région australe de la prélature d'Almor ; certains de ses habitants fuirent immédiatement vers l'ouest de la rivière Harpe quand ils apprirent qu'ils allaient faire partie d'un nouvel empire. Il est fort probable que des habitants d'Adri fuient également vers le Nyrond s'ils apprennent la nouvelle.

Ce fut la consternation au Nyrond quand Hautes-Aigues rejoignit le royaume d'Ahlissa, tout comme l'annexion des terres ouest de l'Almor avait courroucé l'empire. On rapporte des mouvements de troupes des deux côtés de la rivière Harpe et même la construction de fortifications et d'un château ou deux. Aucune escarmouche n'a encore été signalée. Les deux royaumes agissent avec retenue, mais la situation est terriblement tendue.

L'ancienne capitale de l'Almor, Parlefort, est devenue la Marche de Parlefort. Elle est administrée par Rel Deven, pour le compte du Royaume-Uni d'Ahlissa. (En théorie, la marche devait inclure toutes les terres almoriennes, y compris la partie occidentale récemment annexée par le Nyrond. Le roi Lynwerd I a exprimé son mécontentement et a renforcé ses troupes présentes dans la région. Pour l'instant, Ahlissa n'a fait aucune provocation.) Même aujourd'hui, seuls des fous ou des aventuriers se rendent dans les terres dévastées de Parlefort et peu d'entre eux reviennent. Les histoires terrifiantes racontées par les survivants ont persuadé la plupart d'éviter la région malgré les trésors qui, dit-on, sont enterrés dans l'ancienne prélature. Un ou plusieurs démons (ou peut-être des êtres bien pires) erreraient dans les ruines de la capitale, mais nous n'avons aucun détail sur ce sujet. Des mercenaires nyrondais ou de l'ancienne Almor, ainsi que des aventuriers sont de temps en temps aperçus dans ces ruines, risquant théoriquement, selon la loi impériale, une arrestation, un jugement et une punition en tant que voleurs, bandits et espions. Mais les plus proches troupes de l'empire ne s'approchent pas à moins d'un kilomètre de Parlefort.

Après que Hautes-Aigues eut rejoint l'empire, les contours de la Marche de Parlefort furent redéfinis pour qu'elle n'inclue plus que les terres entre la rivière Harpe et la Baie de Relmor sur laquelle est située Parlefort, une région de moins de 3000 kilomètres carrés. Le reste de la région fut confié à la principauté de Rel Deven ; les secteurs occupés par le Nyrond furent considérés comme perdus. Il semble que le roi suprême Xavener préfère éviter pour l'instant un conflit avec le Nyrond, car il a des ennemis plus sérieux au nord ("le roi suprême" Grenell) et au sud (la Fratrie Écarlate). De plus, il doit garder un œil sur la résurgence de la Ligue de Fer. Peut-être que la récente et hautement surprenante ouverture de négociations commerciales avec Rel Mord a quelque chose à voir avec cette décision.





Le règne du roi suprême Xavener sur Ahlissa fut menacé très tôt, quand plusieurs nobles de la Maison Naélax tentèrent de s'emparer du trône en faisant assassiner leur nouveau souverain. Le roi suprême s'en tira indemne et fit même une apparition publique immédiatement après l'attentat; il était d'une bonne humeur surprenante. Le jeune roi suprême déclara que la conspiration avait été découverte juste avant qu'il soit trop tard. Il écarta toute question concernant le destin des conspirateurs. Rapidement, tout le monde apprit que de nombreux nobles importants du nouvel empire avaient disparu le matin même. On soupçonne le prince Reydrich d'y être pour quelque chose. Les survivants de la Maison Naélax eurent l'occasion de renouveler leur loyauté au roi suprême; tous jurèrent n'avoir aucun lien avec la conspiration et qu'ils seraient éternellement fidèles à la couronne. Xavener déclara plus tard qu'il considérait cette affaire comme terminée.

Ahlissa connaît d'autres problèmes. La Fratrie Écarlate est un sujet de préoccupation constant à Caloron et dans toutes les principautés de l'empire. La plupart des gens sont persuadés que ses espions sont légion dans la région. (Pourtant les spécialistes de la question estiment qu'ils sont beaucoup moins nombreux que l'on ne pense). Le roi suprême Xavener a ordonné une rénovation massive de la flotte impériale et a fait exécuter et emprisonner plusieurs officiers de la marine qui ont permis à l'armada de Prympe de se dégrader. Le fait que les ports maritimes de Prympe et de Naérie soient en pleine rénovation ne doit pas plaire à la Fratrie Écarlate. Plusieurs rapports font déjà état d'escarmouches avec les navires de la Fratrie qui, dit-on, contrôle des hordes de monstres marins dans les eaux de Naérie (ex- Aïdye). Dans les ports maritimes, certains évoquent la possibilité de raids contre Kro Terlep, en représailles contre les pirates de la Fratrie.

La réorganisation du sud du Grand Royaume en Royaume-Uni d'Ahlissa a vidé les bourses de nombreux nobles qui ont des capitales de principautés à restaurer, des châteaux à meubler et des routes commerciales à réparer. La Guilde royale des marchands d'Ærdie, soutenue par la Maison Darmen et le clergé de Zilchus, a survécu au chaos de l'ancien régime. À la grande surprise de beaucoup, elle a récemment demandé au roi suprême la réouverture de voies commerciales avec quelques anciens ennemis du Grand Royaume : le Nyrond et la Ligue de Fer. Une grande partie de Flannesse doit encore se remettre des excès de la Grande Guerre et Ahlissa ne fait pas exception. On dit que le roi suprême réfléchirait très sérieusement à cette proposition; il a déjà permis quelques échanges commerciaux avec le Nyrond et la Solandie, pour prendre la mesure de la situation. Les réactions sur Flannesse sont variées, mais la plupart des autorités concernées se montrent, comme dirait un marchand nyrondais, "prudemment optimistes".

Aujourd'hui, le Royaume-Uni d'Ahlissa, coalition fragile de princes assoiffés de pouvoir et à peine contrôlés par leur roi suprême, est le foyer des politiques les plus dangereuses de tout Flannesse. Politique et religion, étroitement mêlées, sont au cœur de nombreuses luttes entre factions. Cependant, toute affaire d'État (même le meurtre) est réalisée avec diplomatie, intelligence et réflexion, dans un style qui glace le sang des diplomates étrangers désormais invités à Caloron. L'Ærdie a beaucoup souffert mais désire retrouver sa grandeur; les sages se préparent aux conséquences qui pourraient en découler.

Notes pour le MJ : Les terres de l'ancien Grand Royaume ont été peu explorées dans les précédents suppléments pour GREYHAWK. Avec l'émergence du Royaume-Uni d'Ahlissa, il est possible de voyager en relative sécurité dans l'ancien Grand Royaume (à l'exception, bien sûr, des secteurs dangereux, comme le Royaume du Nord, Rauxès, la Médégie et Parlefort). Les possibilités d'aventures y sont sans limites; ces territoires comportent de nombreux vieux châteaux, des donjons et des ruines. Le document online "Ivid the Undying" propose une foule d'informations sur ces régions après la Grande Guerre. Vous pouvez vous en servir pour concevoir des aventures dans le Royaume-Uni d'Ahlissa, après l'arrivée au pouvoir du roi suprême Xavener. Débarrasser les routes commerciales des bandits et des humanoïdes est un bon début, mais les PJ vont sans doute aussi être entraînés dans la toile d'araignée cauchemardesque des manœuvres politiques entre les maisons rivales de ce royaume. Ils peuvent également explorer les ruines de la Médégie, de Rauxès, de Parlefort et de Pontylvère, pour y découvrir des trésors perdus et y affronter des monstres.

Les autres territoires de ce qui fut le Grand Royaume

Les autres territoires ayant constitué le Grand Royaume ne sont pas disposés à rejoindre Ahlissa ou le Royaume du Nord, une situation que n'apprécient pas les souverains des deux nations. Les deux derniers États libres de la Ligue de Fer (Citadelle et la Solandie) rejettent unanimement toute participation au Royaume-Uni d'Ahlissa. Les relations entre Ahlissa et Citadelle sont cordiales mais tendues, bien que le commerce ait contribué à une certaine détente.

La cité libre de Citadelle fait un peu de commerce maritime avec Ahlissa, par l'intermédiaire du port de Prympe (en forçant le blocus de la Fratrie Écarlate), même si les marins des deux côtés ont encore le souvenir des batailles navales de ces deux dernières décennies. Les clans nains et gnomes du cap des Onouailles ont signé un traité d'entraide avec Citadelle en cas de guerre avec Ahlissa ou contre toute menace provenant de la Fratrie Écarlate. Les nains des Collines de Fer ont entamé des relations commerciales extrêmement prudentes avec Ahlissa, par l'intermédiaire de la cité de Zelradton. Cependant, le roi des nains, Holgi Hirsute, étudie également l'offre qui lui a été faite de rejoindre la Ligue de Fer depuis que les Collines de Fer sont entourées de toutes parts par le Royaume-Uni d'Ahlissa. Les nains n'ont pas du tout confiance en ce nouveau roi suprême. Ils ont le droit de traverser le territoire d'Ahlissa jusqu'aux Collines Creuses de Solandie, mais uniquement pour le commerce et contre une taxe dont ils ne cessent de se plaindre.

Le comté de Solandie s'est senti particulièrement menacé par la chute du comté d'Aïdye et l'apparition du Royaume-Uni d'Ahlissa au nord. Après avoir longuement étudié la situation et consulté ses nobles, ainsi que les représentants humains et demi-humains des terres avoisinantes, le comte Hazendel a déclaré, au cours de Regain 589 AC, que la Solandie était un royaume à part entière, devenant du même coup Hazendel le Défenseur, roi des Olves. Le royaume est divisé en nombreux pays disséminés dans ses forêts, ses collines et ses prairies. La ville indépendante de Mornegrève, à l'est, a décidé de ne pas rejoindre ce royaume mais continue de se comporter en allié même si ce n'est pas officiel. Hazendel espère que Mornegrève se joindra à son domaine et deviendra le

principal port de la Solandie. Les autorités de Mornegrève redoutent qu'une telle décision provoque des représailles de la part de la Fratrie Écarlate. (Les rumeurs d'infiltration de la ville par des agents de la Fratrie n'ont pas été prouvées ; la ville commerce désormais avec la Seigneurie des Îles sans incident notable.) Des échanges commerciaux avec Ahlissa, par l'intermédiaire de la Mare-aux-Fées, Caloron et Nulbish, ont commencé dès 590 AC, bien que les armées de Solandie et d'Ahlissa s'observent mutuellement des rives des rivières Thelly et Grisflot.

Récemment, on a noté de plus en plus d'attaques lancées contre la frontière sud de la Solandie par des monstres amphibiens venus du Grand Marais, souvent accompagnés de prêtres du demi-dieu Wastri qui a fait de cette étendue marécageuse sa demeure. De nombreux prêtres mineurs de Wastri ont laissé échapper certaines indications selon lesquelles le "Prophète Bondissant" aurait décidé, une fois de plus, d'étendre son domaine et de purger ses abords de tous les demi-humains et des "incroyants". Connaissant parfaitement le destin de ces autres nations ayant eu une frontière commune avec un autre royaume dirigé par un demi-dieu (Iuz), le roi Hazendel a ordonné la construction d'une série de forts le long de la frontière sud, dans les secteurs où se sont concentrées les attaques. Les raids provenant du Grand Marais ont atteint des sommets en 578 AC ; ces assauts pourraient être le prélude à une véritable invasion.

Les villes et cités indépendantes de la côte de Solnor (Rel Astra, Oncie et Roland) n'ont donné aucune réponse officielle à la convocation du roi suprême Xavener. Officieusement, ils écartent toute possibilité d'union avec l'empire. Toutes ces cités ont renforcé leurs patrouilles le long de leurs frontières, ont construit de nouvelles fortifications et accroissent leur potentiel militaire. Le commerce maritime est en pleine expansion avec Ratik, les Barons des Mers, la Seigneurie des Îles (avec beaucoup de méfiance) et tous les barbares du nord acceptent de mettre de côté leurs armes pour échanger des marchandises.

Rel Astra, qui a déclaré son indépendance pendant la Grande Guerre, serait en train de se rapprocher des hommes des bois et des elfes de Grand-Bois ainsi que des habitants de Lande Solitaire pour prévenir tout empiétement des forces impériales, ce que beaucoup redoutent depuis que Grand-Bois a été déclaré Marche Impériale en 587 AC. Rel Astra a conclu une nouvelle alliance défensive avec Oncie et Roland (l'Accord de Solnor, signé en 589 AC) et entretient d'excellentes relations avec les Barons des Mers. Le mort-vivant Drax l'Invulnérable reste le Seigneur Protecteur de Rel Astra. Son plus proche compagnon, un démon molydée se parant du titre de "Sage", est apparu à Rel Astra avant et après que la *Crosse de Rao* eut banni les autres démons. Il ne semble pas avoir été affecté par la relique. Certaines rumeurs indiquent que les soldats de Rel Astra étendraient leur territoire vers le nord de ce qui reste de l'épiscopat de Médégie, mais qu'ils y seraient en butte à des horreurs, des ruines et d'étranges phénomènes magiques sur les terres fertiles de la région.

Après 586 AC, plus aucun navire marchand de Rel Astra n'a été signalé dans la mer d'Azur. On sait aujourd'hui que le détroit de Tilva est occupé par des navires et même des monstres dirigés par la Fratrie Écarlate et ses pantins de la Seigneurie des Îles. Les ports d'Ékul et de Duxchan participent sans aucun doute à ce blocus, bien que d'autres ports aient certainement dû être construits le long de la péninsule de Tilvanot et au nord de l'Hepmonésie pour les soutenir. Cela a provoqué l'augmentation du commerce le long d'un couloir terrestre allant de la ville de Mornegrève jusqu'à l'ouest lointain, en passant par les royaumes de Solandie, d'Ahlissa et du Nyrond. Cette route commerciale a permis d'apaiser les tensions entre la Ligue de Fer et Ahlissa.

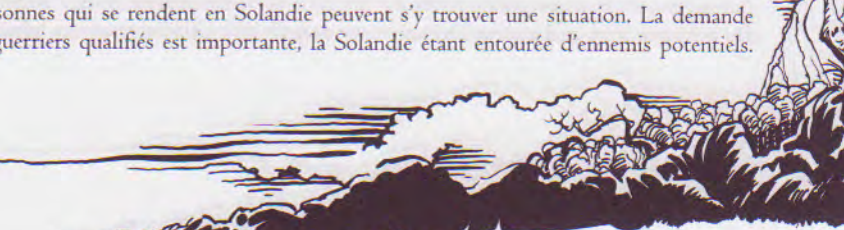
Les trois cités côtières (Rel Astra, Oncie et Roland) ont tenté de briser le blocus mis en place par la Fratrie Écarlate sur le détroit de Tilva, mais sans succès jusqu'à l'incroyable apparition d'une caravelle de Rel Astra à Âprebaie, en 590 AC. Les hommes d'équipage affirmèrent avoir contourné l'Hepmonésie par le sud, forçant les blocus de la Fratrie établis entre les îles Olmannes et la péninsule de Tilvanot et sur le détroit de Guéarnat. Ils débarquèrent de nombreuses épices inconnues, des outils, des joyaux, des vêtements et des instruments échangés avec des royaumes et des peuples jusqu'alors inconnus sur cette terre, que les marins qualifièrent d'énorme île ou de petit continent. Le navire repartit deux mois plus tard, mais on est sans aucune nouvelle de lui depuis. Malgré la perte probable de ce bâtiment, il est sûr que de courageux équipages tenteront d'emprunter cette route à l'avenir.

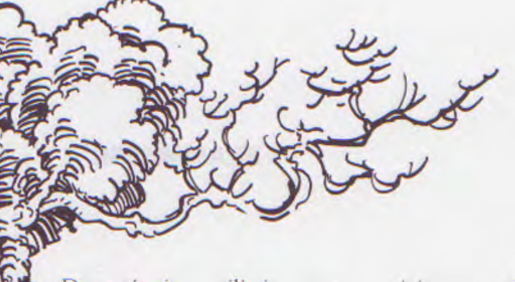
Le royaume des Barons des Mers semble ne pas avoir beaucoup changé, des visages différents mais les mêmes dagues dans le dos, comme le faisait remarquer un farceur. Une petite flotte de navires traversa l'océan Solnor au mois d'asperdi 586 AC et revint à la fin de l'année 589 AC (avec plusieurs navires et membres d'équipage en moins) avec des histoires fascinantes concernant les terres se trouvant au-delà de l'horizon. Cela a éveillé un grand intérêt à Ratik, Rel Astra et dans les villages des barbares du nord, ainsi que parmi les jeunes requins des Barons des Mers. Ces derniers sont très contrariés par ce qui se passe dans le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale et envisagent sans aucun doute d'effectuer quelques raids contre les chantiers navals de Winétha et d'ailleurs.

On ne sait presque rien de l'archipel des Tournevent, bien que l'on aperçoive souvent des navires elfes sur la mer d'Ærdie et sur celle d'Oljatt. La flotte des Barons des Mers ayant traversé le Solnor entre 586-589 AC a rapporté avoir vu à plusieurs reprises des navires elfes, à plusieurs centaines de lieues des Tournevent. Faisaient-ils de l'exploration ou se rendaient-ils vers des colonies elfes ? Un de leurs navires a été aperçu dans le golfe de Densac en 589 AC et beaucoup se demandent si les elfes sont autorisés à franchir le détroit ou s'ils ont réussi par magie à s'y faufiler. Il est également possible qu'ils passent par le sud de l'Hepmonésie, comme prétend l'avoir fait un équipage de Rel Astra. Beaucoup se demandent ce qu'est devenu l'archipel des Tournevent sous le règne des elfes et l'on espère qu'un contact avec les elfes des mers (comme on les appelle souvent) sera établi prochainement.

Note pour le MJ : Ces royaumes offrent d'incroyables possibilités d'aventures au cours des années suivant la Grande Guerre. Dans la Ligue de Fer, les Onouailles auront besoin d'être libérés (comme cela est déjà indiqué dans la campagne *From the Ashes*). Ensuite le travail ne manquera pas, le temps que la nation reconstruise ses forces navales et marchandes et qu'elle rétablisse ses liens diplomatiques avec les pays maritimes. Il faut aussi maintenir les communications et le commerce avec la Solandie.

Les personnes qui se rendent en Solandie peuvent s'y trouver une situation. La demande pour des guerriers qualifiés est importante, la Solandie étant entourée d'ennemis potentiels.





Des opérations militaires sont organisées contre le Grand Marais, pour repousser les prêtres xénophobes de Wastri et leurs alliés (des batrasogs, des grenouilles tueuses dressées, des crapauds géants, etc.). Il faut maintenir le commerce avec Mornegrève et débusquer les agents de la Fratrie Écarlate.

La cité de Rel Astra, touchée par le mal mais ouverte à tous, ainsi que ses villes alliées peuvent être le point de départ d'odyssées en mer de toutes sortes. En plus d'affronter les pirates secrètement soutenus par la Fratrie Écarlate, les PJ peuvent explorer le détroit de Tilva ou tenter de faire le tour de l'Hepmonésie, à la recherche d'une nouvelle route vers la mer d'Ærdie, tout en commerçant avec les contrées inconnues du continent sud.

Si l'on écarte les exploits dans le domaine de la piraterie, les PJ peuvent, sur les îles des Barons des Mers, conduire des raids contre les chantiers navals du Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale ou affronter les pilleurs des mers des terres barbares du nord. Des voyages dans l'océan Solnor risquent de se transformer en véritables campagnes, surtout si vous utilisez la carte de la Tærre publiée dans *Dragon® Magazine Annual* #1 ("Beyond the Flanaess", pages 72-73).

Un contact avec des navires des elfes de Lendor peut marquer un tournant décisif dans la campagne. Des PJ elfes qui aident des elfes de Lendor contre un ennemi commun, tel qu'un monstre des mers ou des navires de la Fratrie Écarlate, ont des chances de visiter leurs îles. Cependant, les PJ qui tentent de débarquer ou d'étudier les îles des Tournevent risquent d'être emprisonnés s'ils sont pris, ce qui pourrait devenir une aventure intéressante.

Le géant blessé : le Nyrond

Le royaume du Nyrond, gravement affaibli, chancela après la Grande Guerre, mais ne sombra pas dans le chaos comme beaucoup l'avaient pressenti. Fin 585 AC, le roi Archbold III fut victime de ce qui sembla être une attaque d'apoplexie. Mais un prêtre révéla que c'était le résultat d'un empoisonnement. Le prince Sewarndt, le plus jeune fils d'Archbold, totalement corrompu, tenta de s'emparer du trône au même moment, soutenu par un groupe de jeunes officiers. Ses plans furent réduits à néant quand l'ensemble du clergé d'Heironeous de Rel Mord prit les armes et, dans le palais même, attaqua la petite troupe de Sewarndt, pour sauver le roi. Le prince Lynwerd, en visite d'inspection à Mithat, fut averti (par moyens magiques) en moins d'une heure de la situation et revint vers la capitale à la tête d'une armée. Le prince Sewarndt et quelques-uns des conspirateurs fuirent avant l'arrivée des troupes ; les autres furent exécutés ou emprisonnés.

Le roi Archbold se remit physiquement de la tentative d'assassinat. Mais le fait qu'un de ses fils ait tenté de le tuer le fit sombrer dans la dépression et il cessa de parler à quiconque, même à sa propre famille. Au cours du mois de doufoyer 586 AC, le roi abdiqua et se retira sur ses terres, proches de la capitale. Lynwerd lui succéda. Son frère n'a plus été aperçu en Nyrond depuis, il rumine certainement quelque manigance pour s'emparer du trône.

Le roi Lynwerd I saisit sa chance et fit tout ce qu'il pouvait pour redonner vie à son royaume sur le déclin. Au cours de sa première année de règne, il restructura la chaîne de commandement de l'armée et diminua l'importance de ses troupes, permettant ainsi à de nombreux soldats de regagner leurs foyers pour qu'ils se remettent à cultiver leurs champs. Il ramena les impôts à leur niveau d'avant la guerre et offrit 1 po de son trésor personnel à chaque famille nyrondaise célébrant une naissance, en 586 et en 587 AC. (Cette décision, bien qu'entachée par la fraude, eut l'effet désiré et accrut le nombre des naissances de manière significative.) Quand, en 586 AC, la guerre éclata de nouveau entre la Furyondie et Iuz, Lynwerd invita les citoyens inquiets du comté d'Urnst à s'éloigner davantage de l'empire de Iuz et à s'installer sur les terres occidentales du Nyrond. Encore plus important, le roi Lynwerd fit faux bond à des représentants de l'Église de Pholtus et de la théocratie d'Arbonne, refusant ainsi de céder les terres au nord du Nyrond en Arbonne. Cette politique ne fut pas appréciée par la théocratie mais, préoccupée par la guerre de Taine, elle se contenta de semer la discorde parmi les paysans nyrondais, par l'intermédiaire des temples et des prêtres de Pholtus.

Le pire revers que connut Lynwerd survint en 586 AC, quand le baron Bastrayne de Boissalin fuit le royaume avec une grande partie des impôts annuels des paysans et des marchands locaux. On découvrit aussi qu'il avait saccagé une partie de la forêt de Céladon et que ses habitants avaient pris les armes. Les hommes du roi furent incapables de retrouver le baron qui disparut sans aucune trace. Pire, les elfes et les hommes des bois de la forêt Céladon s'étaient révoltés et attaquaient tous ceux qui entraient dans leur royaume. Lynwerd fut obligé d'ordonner à ses troupes de sécuriser les alentours de la forêt mais n'y envoya aucun homme.

La disparition, en Almor, du duc Szeffrin, en 586 AC, après avoir été confirmée par les prêtres et les mages de la cour de Rel Mord, poussa Lynwerd à prendre un risque et à ordonner à ses troupes de pénétrer dans les terres almoriennes pour les débarrasser des bandits, des humanoïdes et des morts-vivants. Bien que ralenties par la résistance inattendue de nombreuses bandes d'humanoïdes (d'anciens soldats du Grand Royaume), les forces de Lynwerd réussirent à atteindre la rivière Harpe à la fin de l'année 586 AC. Dans l'esprit de beaucoup de gens de Flannesse, cela donna l'impression que le Nyrond disposait une fois de plus d'une importante puissance militaire (c'était pourtant plus de la poudre aux yeux qu'autre chose). Au cours de Regain 587 AC, le roi Lynwerd déclara que toutes les terres de l'ancienne Almor situées à l'ouest de la rivière Harpe étaient désormais sous le contrôle du Nyrond. Le roi fut acclamé comme un héros et un libérateur par beaucoup d'habitants de son royaume, particulièrement par les expatriés almoriens qui avaient fui les ruines de leur pays.

Cette stratégie sonna presque le glas du Nyrond, car les deux États d'Urnst cessèrent leur soutien financier à cette nation, estimant qu'elle était beaucoup plus puissante qu'auparavant. Lynwerd parvint à convaincre ses partenaires de revenir sur leur décision après un grand nombre de rencontres. Bien qu'Arbonne ait déclaré que la démonstration de force du Nyrond était du bluff, peu de gens écoutèrent désormais les prêtres de Pholtus.

Une terrible tragédie frappa Lynwerd et son royaume en 589 AC. Un mariage prévu de longue date entre le roi et dame Xenia Sallavarian, une lointaine cousine de Jallarzi, du Cercle des Huit, et du duc Karl d'Urnst, devait être célébré au cours de Chaudenoce de cette même année. Au mois de cœurazur, dame Xenia fut victime d'une crise cardiaque alors qu'elle visitait Rel Mord. Son prêtre ne put lui rendre la vie et l'on découvrit plus tard que son esprit avait quitté son corps, bien qu'elle soit encore

vivante. Son corps fut ramené à Nellix où sa famille en prend soin. Les divinations et les interrogatoires de ceux qui étaient présents ce jour-là laissent supposer qu'elle fut victime d'une attaque magique, mais on n'en apprit guère plus. Non seulement le mariage eut arrangé les deux parties, mais tout le monde savait que Lynwerd et Xenia s'entendaient particulièrement bien. Le roi du Nyrond sombra dans une profonde dépression pendant des semaines. Cette année-là, les fêtes de Chaudenoce et de Brassine furent bien tristes au Nyrond.

Aujourd'hui, le roi Lynwerd se plonge dans son travail. Il a passé l'année 590 AC à superviser et à accroître la rénovation des routes de son royaume, celle de ses armées, de ses cités et de ses réseaux commerciaux. Il a réussi à faire parvenir aux clans gnomes des Collines de Silex des armes, des vêtements, de la nourriture et d'autres secours, gagnant ainsi leur soutien bien que cette aide ait mis du temps à arriver. Il a approuvé le commerce avec la Seigneurie des Îles et avec le Royaume-Uni d'Ahlissa (ce qui a choqué de nombreuses personnes de sa cour). Il a également chargé les prêtres-négociants de Zilchus de faire en sorte, le plus rapidement possible, que le commerce prospère au Nyrond, avec les plus lointaines nations, pour remplir les coffres royaux. Le clergé de Zilchus est en contact avec celui d'Ahlissa et on s'attend d'ici peu à un développement du trafic commercial entre les deux nations. Lynwerd n'est pas parvenu à résoudre le problème avec la forêt de Céladon, qui reste extrêmement dangereuse pour les Nyrondais. Une récompense pour la capture du baron Bastrayne, mort ou vif, est offerte.

Le roi Lynwerd est très actif et surtout très décidé, même si toute joie semble l'avoir abandonné. Son père n'a plus reparu en public depuis des années et l'état de Xenia n'a pas évolué. Le frère félon du roi est toujours en liberté, tout comme l'ancien baron de Boissalin. Lynwerd a même tenté de parler directement aux membres du Cercle des Huit pour obtenir leur aide, mais n'a réussi qu'à obtenir une entrevue assez froide avec Warnès Mantelastre, un puissant archimage du comté d'Urnst, qui s'est soldée par un échec. Le roi a confié à ses conseillers qu'il craignait que la situation ne dégénère, dans un futur proche, avec la Marche aux Ossements ou le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, ou les deux. Les frontières nord et nord-est de la nation ne sont toujours pas sûres et les gnomes des Collines de Silex ont encore besoin d'aide. La théocratie d'Arbonne conspire contre Lynwerd et soutient des mouvements religieux subversifs dans toutes les terres du nord. De plus, il semblerait que de nombreux nobles du royaume détournent des taxes à leur profit. Le Nyrond n'est pas encore prêt à résister à un assaut massif et il lui faudra encore bien des années pour y parvenir. Malgré cela, le roi se bat chaque jour pour assurer l'avenir de son pays. Sa popularité ne cesse de croître.

Note pour le MJ : Le Nyrond a besoin de nobles puissants prêts à construire des châteaux et à s'installer sur les frontières du royaume septentrional et d'Ahlissa. Le roi Lynwerd est disposé à accorder des terres à des vassaux qui jureront une loyauté éternelle au royaume. Cependant, cette loyauté sera particulièrement mise à l'épreuve ; le Nyrond a beaucoup plus d'ennemis que ceux qui ont été mentionnés ici. En particulier, la Fratrie Écarlate que l'on soupçonne être dans l'ombre du frère du roi. Si le roi venait à mourir, le félon pourrait revendiquer le trône. Certains à Ahlissa n'apprécient pas le Nyrond et ne seraient pas chagrinés par son effondrement qui permettrait au Royaume-Uni d'annexer ses restes. Des cultes maléfiques hantent les terres du royaume à la recherche de fidèles, de pillages et de bien pire encore. Il n'est pas impossible que les déconvenues du roi n'aient rien à voir avec la malchance, ce dont Lynwerd est d'ailleurs persuadé.

Les clercs et les paladins d'Heironeous sont particulièrement estimés dans le royaume pour avoir sauvé le roi (et le royaume entier) au cours de l'automne 585 AC. Vous êtes encouragé à faire jouer ce conflit dramatique en détail, au cours d'une "campagne de liaison" entre *From the Ashes* et l'époque actuelle. Le supplément WGR4 *The Marklands* est particulièrement recommandé dans ce cas, en se basant sur la carte de Rel Mord page 77. Notez qu'une autre carte de Rel Mord apparaît dans le WG8 *Fate of Istus* à la page 15 ; cette carte est proche de celle du WGR4 si l'on tient compte du fait que le nord se situe à droite et non vers le haut de la page. On considère que la carte du WG8 représente Rel Mord à une autre époque.

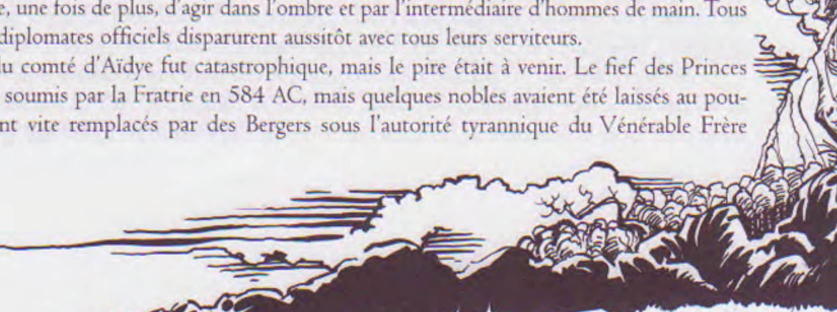
Les gnomes des Collines de Silex, plus que de tout autre chose, ont besoin d'un soutien magique. Tout ce qui peut rendre leurs éclaireurs invisibles ou qui permet d'espionner à distance (telles des *potions de clairaudience* ou *de clairvoyance*) est désespérément recherché. Les gnomes sont prêts à donner des gemmes et des métaux précieux à ceux qui les aideront contre leurs ennemis. Si un magicien acceptait de passer quelque temps avec eux, ils seraient ravis. Un prêtre sera moins bien accepté, car les gnomes vénèrent des divinités gnomes et flannas des mines et ne désirent pas du tout être convertis. Une situation intéressante pourrait découler de l'envoi par le roi suprême Xavener d'une délégation de Hautes-Aigues dans les Collines de Silex pour savoir si tous les gnomes acceptent de faire partie du royaume en tant que principauté demi-humaine.

Renversements et changements pour le Signe Écarlate

Le puissant empire caché de la Fratrie Écarlate a subi de sérieux revers depuis la fin de la Grande Guerre, mais il a survécu et terrorise les habitants du sud de Flannesse. Bien que beaucoup d'officiels des cours royales pensent que l'empire du Signe Écarlate est sur le point de s'effondrer après s'être trop étendu, d'autres considèrent que cette analyse est prématurée et dangereusement naïve. Seul le temps le dira. Toutes les têtes couronnées de Flannesse donneraient volontiers un bras pour savoir ce que le mythique Père de l'Obédience pense, mais aucun espion ni aucun sort n'ont permis de découvrir le fonctionnement interne de la Fratrie et ses objectifs.

Les ennuis actuels de la Fratrie commencèrent quand la Furyondie et la Véluna écartèrent le Pacte de Faucongris, en 586 AC, et que les deux États repoussèrent les troupes de Iuz hors des terres du roi Belvor. D'autres nations suivirent et dénoncèrent le pacte pour servir leurs propres intérêts. La perte des protections diplomatiques et des frontières fixées par le pacte, dont la dénonciation surprit le Père de l'Obédience, fut certainement due aux activités antigouvernementales de la Fratrie à Faucongris, au Nyrond, aux Onouailles, en Kéolande et au Royaume-Uni d'Ahlissa. Elle fut forcée, une fois de plus, d'agir dans l'ombre et par l'intermédiaire d'hommes de main. Tous ses agents et diplomates officiels disparurent aussitôt avec tous leurs serviteurs.

La perte du comté d'Aïdye fut catastrophique, mais le pire était à venir. Le fief des Princes des Mers fut soumis par la Fratrie en 584 AC, mais quelques nobles avaient été laissés au pouvoir. Ils furent vite remplacés par des Bergers sous l'autorité tyrannique du Vénérable Frère





Hammandaturian, qui ne rendait des comptes qu'au Père de l'Obédience. La population du fief fut maltraitée par les sauvages servant d'armée à la Fratrie et les exécutions publiques pour désobéissance étaient courantes. Cela dura cinq années.

On connaît peu de choses sur les événements de l'été 589 AC, mais on croit savoir qu'un schisme politique ou religieux au sein de la hiérarchie de la Fratrie du fief tourna au véritable chaos. Le conflit s'élargit quand plusieurs jeunes membres de la Fratrie Écarlate déclenchèrent une révolte armée dans la capitale, Monmourg, incitant des barbares à l'émeute dans les rues de la ville. La rébellion fut écrasée en moins d'une journée, mais un soulèvement général des autres esclaves commença peu après. En quelques semaines, toute la région s'embrasa et l'ordre civil fut presque entièrement renversé sur tout le territoire, à l'exception des deux plus grandes villes (Port-Toli et Monmourg) et de trois îles (Houle, Marée et Embruns), où la Fratrie parvint de justesse à rester au pouvoir. Plusieurs observateurs abasourdis, présents dans le fief en tant qu'espions, rapportèrent que le procédé même par lequel la Fratrie déstabilisait les autres pays s'était retourné contre elle avec des effets dévastateurs.

Quand on étudie la gravité de la crise civile du fief, il faut bien comprendre que le commerce d'esclaves pratiqué par les anciens Princes des Mers, suivi par l'importation de sauvages armés et d'autres serviteurs par la Fratrie, mélangea dans le fief de nombreux groupes ethniques, dont la plupart étaient hostiles les uns envers les autres. Dans cette pagaille générale se trouvaient des esclaves olmanes de la jungle d'Amédio (et probablement de l'Hepmonésie occidentale ou des îles de la région), des esclaves à la peau brune descendant des anciens immigrants suellois, venus de la même région tropicale que les Olmanes, et des sauvages descendant des Suellois importés par la Fratrie, à qui on avait donné des armes et une plus grande liberté, pour leur soutien sans réserve aux Frères. Mais aussi des habitants opprimés du fief, beaucoup plus libres sous l'ancien régime des Princes des Mers, et qui n'étaient plus considérés que comme des serfs, des gens des classes moyennes et de la noblesse, pour la plupart d'anciens propriétaires d'esclaves, qui n'appréciaient pas du tout leur nouveau statut de citoyen de seconde classe et craignaient à juste titre les tortures, les exécutions et bien pire encore. Il fallait aussi compter avec des soldats norkers qui haïssaient l'humanité entière à l'exception de ceux qui étaient assez riches pour se payer leurs services comme mercenaires, et enfin la proche hiérarchie fanatique et hautement entraînée de la Fratrie. Les chasseurs de têtes olmanes et les cannibales suellois étaient d'anciens ennemis ; tous les esclaves haïssaient leurs maîtres, les Princes des Mers, et les classes supérieures ; les soldats de la Fratrie considéraient leurs cousins esclaves comme des faibles et des couards ; et la Fratrie ne pouvait tolérer de ne pas contrôler totalement tous les autres êtres vivants. Le désastre était inévitable.

De furieux combats ont toujours lieu dans le fief. On pense que la Fratrie dirige encore Port-Toli, Monmourg et les îles, soutenue par leurs armées "importées", des tyrgs et des magiciens. Seuls les navires de la Fratrie (tous camouflés aujourd'hui) ou ceux de la Seigneurie des Îles accostent encore dans ces ports. Dirigés par leurs prêtres, les Olmanes, de loin le groupe le plus important (mais également le moins bien équipé), se sont emparés de la moitié ouest du fief, de l'autre côté de la rivière la Houleuse, où la grande majorité d'entre eux avaient été employés dans les fermes et les plantations. Une alliance de roturiers et d'individus de seconde classe du fief, appuyée par d'anciens esclaves affranchis, a pris le contrôle de la cité d'Hokar et règne sur une partie du centre du pays. Cette alliance est dirigée (avec beaucoup de difficulté) par de petits nobles qui ont survécu aux purges de la Fratrie. Les norkers, à qui l'on ne peut jamais faire confiance, s'attaquent à tous ceux qui ont la malchance de les rencontrer. Le pays a sombré dans l'anarchie la plus totale. Dans les contrées sauvages, ceux qui ont des armes mangent ; ceux qui n'en ont pas meurent de faim ou sont réduits en esclavage.

Dans ce chaos, le marais Houleux et les Crêtes constituent la frontière nord du fief. La Kéolande et la Franche-Terre surveillent avec attention leurs frontières sud, de nombreux réfugiés de tous les camps (y compris des renégats de la Fratrie) fuyant vers le nord pour échapper au désastre. Peu de fugitifs, cependant, ont survécu aux terreurs du marais Houleux, des Crêtes et de la Forêt Noire.

La cité septentrionale d'Ostefort a été conquise par une force expéditionnaire de mercenaires et de soldats de l'armée régulière de Kéolande, au début de l'année 590 AC. Le but avoué est de s'en servir pour saper la mainmise de la Fratrie sur la région. Cependant, la cité est mal approvisionnée, elle est entourée d'indigènes hostiles et de terres marécageuses, et elle est frappée par les maladies et noyautée par des assassins et des espions du Signe Écarlate. Il semble que le roi Scotti ait fait une erreur en envoyant ses propres troupes. Dans les cités kéolandaises beaucoup demandent fermement le retrait des troupes de la ville d'Ostefort. Malheureusement pour ces soldats, le roi croit encore que la Fratrie peut être repoussée par la force des armes. Ses amiraux ont choisi de faire monter la pression sur les ports maritimes avec leurs escadres d'élite, une attitude qui risque de priver les coffres du royaume de précieuses ressources.

Puisque aucun autre État ne s'y aventure, il est possible que des navires de la Fratrie circulent encore sur la baie de Jeckla, mais ce n'est pas certain. Comme la baie est réputée pour ses monstres marins, la Fratrie peut aussi avoir abandonné la région. De petits navires pirates, avec des équipages de "barbares libres" de la jungle d'Amédio, attaquent tout ce qui bouge à plusieurs lieues des côtes. Ces dernières années, les marines de Kéolande et de la principauté d'Ulek ont remporté d'importantes victoires sur les flottes de la Fratrie, à l'ouest de la mer d'Azur, facilitant ainsi le commerce maritime dans ce secteur. Des projets de construction massive de navires à Naérie et à Prympe (Ahlissa) ainsi que l'organisation souterraine des Onouailles nuiront à long terme à la Fratrie.

On pense que des navires de la Fratrie mouillent à Grandport et dans le port d'Azul, bien que la plupart de ces bâtiments portent le pavillon d'autres pays (ou aucun pavillon) pour dissimuler leur véritable origine. La mer d'Azur est effectivement le domaine de deux conglomérats politiques. Le premier est la Fratrie (par l'intermédiaire de deux ports et de trois îles des Princes des Mers, Narisbanne sur l'île Olmane du sud, Scant et Kro Terlep sur la péninsule de Tilvanot). Le second conglomérat est constitué de tous les autres pays dotés d'une flotte : le royaume de Kéolande, la principauté d'Ulek, le domaine de Faucongris, le royaume du Nyrond, la cité libre de Citadelle et le Royaume-Uni d'Ahlissa.

Il est rare que les navires de la Fratrie se rendent au nord du détroit de Guéarnat. La baie des Moutons est dominée par des navires de guerre et des bâtiments commerciaux du domaine de Faucongris (à partir du port d'Âprebaie, bien que certains se rendent

au Havre). Des navires de négociants et de pirates, dotés d'équipages humains et humanoïdes, opèrent à partir de ports vétustes dans l'empire orque du Pomarj et au sud de la Côte sauvage. La baie de Relmor est occupée conjointement par le royaume du Nyrond et le Royaume-Uni d'Ahlissa. Toutes ces nations (à l'exception de l'Empire orque) sont totalement hostiles aux navires de la Fratrie, bien que la plupart tolèrent les bâtiments battant pavillon de la Seigneurie des Îles et ne transportant aucun individu vêtu d'une robe rouge. Les navires de Citadelle attaquent ceux de la Seigneurie sans sommation et Gradsul a interdit à ces navires d'accoster (il est toutefois rare que les vaisseaux de guerre kéolandais les poursuivent en haute mer).

La situation politique de la Seigneurie des Îles divise les spécialistes. Quand le prince Frolmar Ingerskatti s'assit sur le trône de Sulward, en 584 AC, tout le monde pensait qu'il serait à jamais la marionnette de la Fratrie Écarlate, jusqu'à ce qu'elle se lasse de lui et le remplace. Mais, depuis, de nombreux éléments viennent tempérer ce jugement initial. Le prince Ingerskatti, qui règne encore, est très certainement responsable de quelques changements apportés au destin de la Seigneurie, bien que tous les observateurs ne soient pas persuadés qu'il pourra appliquer une quelconque politique sur les Sept Îles.

Pour Flannesse, la principale conséquence de l'alliance entre la Seigneurie et la Fratrie est le blocus total de la baie de Tilva. Ce blocus est réalisé par des navires de la Seigneurie dont les bases d'opération sont probablement Ékul, un port populeux et sordide de la Fratrie sur la côte est de la péninsule, et Duxchan, le port le plus au sud des Sept Îles. Les équipages de la Seigneurie agissent apparemment de concert avec des monstres marins *charmés* par des lanceurs de sort à bord des vaisseaux. Tout le commerce entre l'océan Solnor et la mer d'Azur est maintenant paralysé, sauf pour les bâtiments de la Seigneurie qui affirme que seuls ses navires peuvent résister aux "horreurs des profondeurs qui infestent le détroit". Elle propose d'ailleurs de convoyer les cargaisons d'est en ouest, moyennant un lourd paiement. Peu de marchands ont accepté de prendre ce risque, préférant se rabattre sur des axes commerciaux terrestres (à travers Ahlissa, si possible) ou trouver d'autres routes maritimes. Les navires elfes de l'archipel des Tournevent ne semblent pas être intéressés par la mer d'Azur, même s'il n'est pas prouvé que la Fratrie tente de les arrêter s'ils essayaient de s'y rendre.

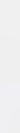
La manière dont la Seigneurie, alliée à la Fratrie, en est venue à se comporter comme une puissance navale "neutre" est un sujet de controverse dans toutes les cités portuaires. Les navires marchands arborant le pavillon bleu, frappé de la couronne et de l'ancre, de la Seigneurie (le symbole de la Ligue de Fer ayant été retiré du bas du drapeau) traversèrent la mer d'Azur en 586 AC, transportant des diplomates, des marchands, des navigateurs et quelques marins de combat. Aucun membre de la Fratrie Écarlate ne put être découvert à bord par les mages qui observaient les navires magiquement et les sorts de divination ne permirent pas de déterminer si les équipages étaient sous l'influence de charmes ou s'ils agissaient sous la contrainte. Les diplomates demandèrent l'ouverture de négociations avec les autres nations maritimes, dans le but de restaurer les considérables échanges commerciaux dont profitait la Seigneurie avant la Grande Guerre. Ils semblaient tous sincères dans leur démarche. On s'attendait à ce que des membres d'équipage en profitent pour déserter, mais ce ne fut pas le cas (d'après nos sources).

La Kéolande, encore sous le coup de la tentative d'invasion de Gradsul en 584 AC, refusa tout contact avec ces émissaires, à l'instar de Citadelle. La principauté d'Ulek, cependant, avait désespérément besoin de nouveaux revenus pour financer sa guerre contre l'empire orque du Pomarj. Le prince Corond finit par accepter de renouer des relations commerciales avec la Seigneurie à partir de la ville de Gryrax. Cependant, les équipages et les négociants de la Seigneurie y seraient limités dans leurs déplacements en ville. Le royaume du Nyrond, au bord de la faillite en raison de sa guerre contre le Grand Royaume, autorisa la reprise des échanges commerciaux avec la Seigneurie dans les ports d'Oldred et Mithat.

Les rebelles des Onouailles ont souvent demandé à la principauté d'Ulek et au Nyrond de n'accepter aucun commerce avec la Seigneurie des Îles, mais le prince Lynwerd hérita du trône de son père et refusa de renoncer à commercer avec quiconque, sauf Iuz et la Fratrie. L'Oligarchie de Faucongris a autorisé quelques navires de la Seigneurie à remonter la Sélitane jusqu'à la partie ouest du Nyr Dyv. Leurs capitaines ont également emprunté la Nessère pour atteindre des ports le long de la partie orientale du lac. Quelques navires ont fait halte au Joyau de Flannesse, attirant beaucoup l'attention. Les marchands de la Seigneurie proposent des bois rares, des épices, des fruits et des objets d'art d'Hepmonésie. Personne ne doute que la Fratrie Écarlate touche un pourcentage de l'argent récolté au cours de ces missions de négoce, mais malgré tout, cette activité commerciale continue dans de nombreux ports.

Le peu d'informations fiables concernant les îles de la Seigneurie proviennent de sources que les gouvernements n'admettront jamais utiliser, les espions pour ne pas les citer. Des officiels anonymes de nombreux pays racontent que la situation là-bas (où l'on affirme encore être une principauté bien qu'elle soit soumise à Kro Terlep) n'est pas très oppressive et même tolérable. La majorité des habitants sont des Suellois de pure souche ou presque. Leurs ancêtres sont des cousins proches des Suellois ayant colonisé la péninsule de Tilvanot, devenue la Fratrie Écarlate. Les insulaires n'ont jamais eu droit à la parole au sein de leur gouvernement et n'avaient qu'à se préoccuper de leurs champs, de leurs logements et d'envoyer des marchandises à Sulward et Duxchan pour faire du commerce.

Les insulaires nourrissent une animosité ancestrale envers le Grand Royaume, surtout vis-à-vis de son ancienne province des Barons des Mers qu'ils haïssent. Les marins, les diplomates et bien d'autres natifs de la Seigneurie partagent largement ce sentiment, ce qui laisse supposer que ces équipages ont été soigneusement sélectionnés pour leur absolue loyauté et avec la promesse que le succès de ces opérations commerciales pousserait la Fratrie à les aider d'une manière ou d'une autre dans leur éternelle guerre contre les Barons des Mers. D'un autre côté, un plaisantin a fait remarquer qu'il se comporterait également d'une manière exemplaire si sa famille était entre les mains des maudits gardes-chiourme de la Fratrie. Qu'aucun superviseur à robe rouge ne se trouve parmi les équipages s'explique généralement par la confiance que la Fratrie leur témoigne, bien que le même plaisantin que précédemment, un marchand d'une certaine réputation, ait ajouté que c'était une bonne stratégie commerciale de la part de la Fratrie, pour gagner la sympathie de tous et pour inciter les autres royaumes à baisser leur garde.





Nous ne disposons d'aucune information fiable concernant la situation sur la terre d'origine de la Fratrie, la péninsule de Tilvanot. Pourtant, pendant des années, des rôdeurs ont prétendu s'y être rendus et y avoir découvert les secrets de l'Empire Caché. Secrets qu'ils acceptent de partager contre une bonne somme d'argent. Certaines rumeurs non confirmées font état d'expéditions navales prévues contre Kro Terlep. Cependant, tous les royaumes côtiers du sud de Flannesse rénovent et réarment leurs navires. On pense que la Fratrie Écarlate, alliée avec certains monstres, aurait établi un autre blocus à la "Porte Australe" de la mer d'Azur, entre la jungle d'Amédio et la péninsule de Tilvanot, où se situent les deux îles Olmanes (celle du nord et celle du sud). Ce blocus aurait été forcé en quelques occasions, la plus notable étant celle de la caravelle de Rel Astra, dont l'équipage affirme avoir franchi le cap sud de l'Hepmonésie. Cette affirmation était corroborée par de nombreuses preuves, bien que certains pensent que c'était un traquenard tendu par la Fratrie pour prendre au piège et détruire des navires grâce à des monstres qui, dit-on, vivent dans les eaux près des îles Olmanes.

Des marins et des marchands continuent à répandre l'étrange rumeur selon laquelle une guerre aurait éclaté sur les côtes lointaines de l'Hepmonésie, entre les navires de la Fratrie Écarlate et les forces d'une nation ou d'une ligue inconnue. On ne sait rien d'autre sur cette affaire.

Note pour le MJ : La Fratrie Écarlate, bien qu'ayant récemment subi de sérieux revers et s'étant une fois de plus réfugiée dans l'ombre, est toujours l'adversaire le plus dangereux du sud de Flannesse. Ses chefs ont changé de stratégie pour la conquête de Flannesse. Désormais, si un changement de gouvernement peut être organisé, le nouveau dirigeant (secrètement sous la coupe de la Fratrie) ne s'alignera pas publiquement sur le Signe Écarlate. Un souverain soumis peut même dénoncer à cor et à cri la Fratrie, tout en soutenant secrètement ses agents et ses objectifs au mieux de ses possibilités. À vous de déterminer quels royaumes et quelles nations risquent d'être en proie à une telle subversion et ceux qui en sont déjà victimes.

Bien que la Fratrie Écarlate n'ait pas d'agents ou de diplomates ostensibles, elle dispose encore de la grande majorité de ses conseillers, assassins, voleurs, espions, informateurs, hommes de main et pantins. Ils sont toujours en place dans différents endroits, dans tout le sud et le centre de Flannesse. Ce grand réseau souterrain n'est pas invulnérable, mais il sera extrêmement difficile à neutraliser.

De plus, tous les agents de la Fratrie ne coopèrent pas dans la meilleure entente. Les conflits religieux, les politiques régionales, les disputes familiales, les vendettas personnelles et la soif de pouvoir ont corrompu beaucoup d'agents. Le réseau est donc très difficile à contrôler dans son ensemble. La Fratrie a constitué une force de déstabilisation capable de nuire à des gouvernements, maléfiques ou pas.

Certains agents de la Fratrie, révoltés par les pertes subies par leur empire, ont décidé de se venger par le terrorisme. Les cibles privilégiées sont la Kéolande, dont une armée se trouve à Ostefort ; les Onouailles, qui continuent à se battre ; Ahlissa, qui a arraché le comté d'Aïdye à la Fratrie ; la cité de Citadelle, qui résiste au Signe Rouge depuis des années ; et la cité de Faucongris, dont le Seigneur Bailli a récemment échappé à un coup d'État et a sérieusement endommagé le réseau de la Fratrie dans sa ville, grâce à la Guilde des voleurs et des assassins. Ces terroristes sont quelquefois aidés par la Fratrie.

La Seigneurie des Îles est un partenaire plus ou moins volontaire de la Fratrie et ses citoyens sont beaucoup mieux traités que certains ne le croient. Elle tente de maintenir une certaine neutralité dans tous les domaines, essayant d'apparaître comme équitable et digne de confiance. Mais des montagnes de preuves démontrent qu'elle envoie d'énormes sommes d'argent et de biens à la Fratrie, en échange d'une certaine autonomie. Le prince Frolmar Ingerskatti est très malin et particulièrement doué pour manipuler l'opinion publique en ce qui concerne la Fratrie. De nombreux citoyens en sont venus à accepter leur partenariat avec les hommes en robe rouge.

Les PJ peuvent se lancer dans d'innombrables aventures visant à débusquer et à détruire "l'empire caché" et son réseau d'espions. Ils peuvent explorer les contrées chaotiques du fief des Princes des Mers, aider les soldats d'Ostefort, s'infiltrer sur les îles Olmanes pour y découvrir ce qu'y trafique la Fratrie, soutenir les rebelles des Onouailles et tenter de briser le blocus de la baie de Tilva. Le blocus de la Fratrie dans la région des îles Olmanes est très peu efficace en raison d'un mauvais commandement et d'autres problèmes. Des PJ peuvent aussi tenter de s'introduire dans l'empire orque du Pomarj ou la Seigneurie des Îles pour y surveiller les activités de la Fratrie et peut-être même explorer des places fortes, comme celles de Kro Terlep et d'Ékul afin de provoquer quelques troubles au seuil même de la Fratrie. Aider n'importe lequel des nombreux ennemis des hommes en rouge, malgré le danger, peut permettre de se faire des amis et de gagner des fortunes. La Fratrie est capable de préparer quelque chose pour empêcher les autres puissances navales de devenir plus fortes (évitant ainsi qu'un rival potentiel, comme Ahlissa, puisse la défier), aussi un peu de contre-espionnage serait une bonne option.

Se mesurer à la Fratrie Écarlate, c'est toujours se souvenir qu'on ne peut se fier à personne. Ne l'oubliez pas.

Victoires dans la vallée du Sheldomar

Outre les violences dans le fief des Princes des Mers, il s'est passé beaucoup d'autres choses dans la vallée du Sheldomar. Le comté du Stérich fut reconquis au cours d'une longue et terrible campagne, entre 585 AC et 588 AC contre des armées de géants et d'humanoïdes. La Kéolande, la Grande Marche et le duché d'Ulek fournirent des armes, des mercenaires et des équipements aux troupes stérichoises. Les vainqueurs, cependant, eurent beaucoup de mal à régler tous leurs problèmes, notamment les revendications légitimes des terres reconquises et les polémiques entre les nobles, les généraux et les riches propriétaires terriens pour déterminer qui aurait des voix au nouveau Parlement du Stérich. Cette nation est grandement redevable à la Kéolande et à d'autres États. Elle ne peut s'acquitter de sa dette qu'en cédant des terres (ce qui soulève des problèmes légaux). Les querelles entre les clans nains de la région sont aussi un obstacle à la stabilisation économique et politique du comté.

Une guerre sournoise a débuté en 588 AC, pour reconquérir les terres perdues de Geoff. Pour l'instant aucune solution rapide à ce conflit n'est en vue, car les soldats et les mercenaires qui se sont battus au Stérich sont épuisés. En 586 AC, la ville semi-indépendante de Hochoch fut sauvée de l'invasion humanoïde au cours d'une grande bataille, remportée par les Chevaliers de la Garde et les soldats de la Grande Marche. La

ville fut déclarée "temporairement" territoire de la Grande Marche, jusqu'à ce que la situation se stabilise dans la région, mais son annexion est presque certaine. Hochoch et le bois d'Oyt sont des bases à partir desquelles sont lancés des raids sur le Geoff. Ces dernières années, de nombreuses tentatives ont été faites pour tenter de rejoindre les nombreux elfes et Geoffiens pris au piège dans la forêt de la Corne. Gorna, cependant, est encore entre les mains des géants et des humanoïdes.

De l'autre côté de la vallée, les Chevaliers de Luna et les soldats des États d'Ulek aident la principauté d'Ulek dans sa contre-offensive contre l'Empire orque, à l'est de la principauté. Les combats n'ont pas cessé dans la région depuis 584 AC. Ulek a déjà reconquis certaines terres situées entre les monts Lortmils et la rivière le Joyau. La tentative d'invasion de Célène, en 586 AC, fut stoppée net. De nombreux mercenaires sont employés par Ulek qui est appuyé par de riches nains et gnomes des Lortmils. Le refus de la reine Yolande de soutenir cette guerre d'une manière ou d'une autre a considérablement réduit les échanges commerciaux et les relations diplomatiques entre le Célène et ses voisins.

Le royaume de Célène est toujours officiellement neutre pour tout ce qui touche à Flannesse, bien que certains elfes désobéissent ouvertement aux ordres de leur reine et font ce qu'ils veulent en matière militaire et politique. Les humains pensent que la reine doit s'attendre à un coup d'État militaire ou à une guerre civile, mais il n'y a aucun signe de tels troubles. Le prince Melf, qui s'est officiellement déclaré Chevalier de Luna, est généralement considéré comme le chef de ces elfes désirant combattre le mal sur Flannesse. Apparemment la reine Yolande agit comme si de rien n'était, bien que les nouvelles en provenance de ce royaume soient très rares depuis une dizaine d'années.

La contre-offensive dans la principauté a rendu les villes de Puysenar et du Havre beaucoup moins sûres. Turrosh Mak a l'habitude de frapper de nouvelles cibles quand il n'arrive pas à conquérir ce qu'il veut. La région militarisée du nord de la Côte Sauvage souffre de plus en plus des raids humanoïdes et des attaques aériennes des chevaucheurs de dragonnelles. Une flotte côtière constituée d'équipages humains et orques a récemment fait son apparition. Elle n'est pas très puissante, mais Âprebaie, Le Havre et Faucongris craignent néanmoins la réapparition de la piraterie dans la baie des Moutons, soutenue probablement par la Fratrie Écarlate, à partir de Scant.



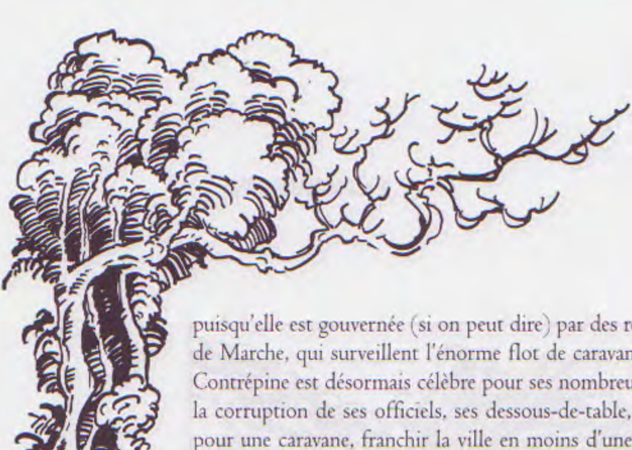
Un géant contre des soldats du Stérich

On sait peu de choses sur ce qui se passe dans certaines régions comme la Vallée du Mage. Les elfes des vallées qui y vivent tuent à vue tous les aventuriers qu'ils rencontrent. Certains explorateurs, cependant, ont survécu et racontent avoir vu se dérouler, au lointain, dans la vallée, des batailles entre des protagonistes inconnus. Certains pensent que le Mage lui-même a été tué mais les divinations n'ont pas permis de confirmer ce fait. On suppose que des géants et des humanoïdes auraient tenté d'envahir la région en 584 AC mais les elfes des vallées tiennent encore aujourd'hui le défilé menant à la vallée. Le mage Drawmij, du Cercle des Huit, souhaite toujours voir la vallée envahie et son chef mis à bas, mais personne ne sait d'où vient cette haine.

Aussi bien la Véluna que la Grande Marche étaient indignées par l'occupation de Bissel par la Ket, surtout depuis que le beygraaf Zoltan traitait avec Iuz. En 587 AC, le beygraaf fut assassiné par ses propres généraux qui, scandalisés par ces relations avec Iuz, craignaient que le demi-dieu ne tente de contrôler le gouvernement de Ket. Au cours de la lutte pour le pouvoir qui suivit, à Loppolla, plusieurs unités de l'armée se retirèrent de Bissel pour restaurer l'ordre sur leur territoire. Le nouveau beygraaf, Nadaïd, parvint à reprendre le contrôle de la situation juste à temps pour empêcher une attaque de Bissel par la Grande Marche qui n'attendait qu'un signe de faiblesse pour frapper. La guerre contre Iuz ayant éclaté une fois de plus au nord, les deux camps étaient disposés à parlementer plutôt qu'à combattre.

Après de longues négociations, les armées kettites se retirèrent de Bissel. La cité frontière de Contrépine fut déclarée zone neutre et possession des deux camps. Ce n'est pas une cité indépendante





puisqu'elle est gouvernée (si on peut dire) par des représentants de Ket, Bissel, Véluna et de la Grande Marche, qui surveillent l'énorme flot de caravanes et de transports fluviaux entre l'est et l'ouest. Contrépine est désormais célèbre pour ses nombreux postes de contrôle, la fouille des marchandises, la corruption de ses officiels, ses dessous-de-table, ses joutes diplomatiques et son administration; pour une caravane, franchir la ville en moins d'une semaine tient du miracle. Malgré cela, elle reste le principal point de passage pour les échanges commerciaux entre les terres bakluni et le reste de Flannesse.

La nouvelle capitale de Bissel, Pellak, fut choisie en 590 AC. C'est une ville située au centre du pays, vivant du commerce et de l'agriculture. Les Chevaliers de la Garde à Bissel possèdent une énorme citadelle près de la ville, appelée le Haut Surplomb, qui n'est jamais tombée entre les mains des hommes de Ket malgré plusieurs années de siège. Les Chevaliers de la Garde ont été très occupés ces dernières années au Stérich et au Geoff. Leur prestige et leur importance n'ont fait que croître dans toute la vallée. Les Chevaliers du Saint Office, issus de l'Ordre de la Garde, se sont constitués et combattent également.

Note pour le MJ : La guerre pour libérer le Stérich pourrait être l'excellente base d'une campagne orientée sur les combats, bien que les conflits entre les factions d'un même camp nécessitent aussi de la diplomatie. Le fait que les alliés se disputent et s'affrontent avant d'être victimes de l'ennemi doit être une préoccupation constante.

Vous pouvez également développer de nombreux autres conflits à long terme au Geoff et à l'est de la principauté d'Ulek. Des personnages appartenant aux Chevaliers de la Garde ou aux Chevaliers du Saint Office peuvent être engagés par le Geoff, la Ket, le Stérich et par les habitants des forêts de la région. (Les PJ peuvent même tenter de s'infiltrer dans la Vallée du Mage pour savoir ce qui s'y passe. Dans ce cas, référez-vous à l'aventure WG12 *Vale of the mage*.) De nombreuses factions souhaitent que les humanoïdes soient expulsés des terres autrefois civilisées, mais ceux-ci y sont solidement enracinés. Les orques, les géants et les gobelins sont devenus experts dans l'art des opérations militaires en petites unités; certains même peuvent employer la magie.

Plusieurs nations veulent connaître la nature exacte de la politique de la cour de Célène. Beaucoup craignent que la reine Yolande ne soit sous l'influence du mal ou que de faux agents au service de cultes maléfiques (ou de la Fratrie) ne lui donnent des informations erronées. Les elfes, cependant, pensent généralement qu'elle agit de sa propre volonté, bien que beaucoup n'approuvent pas sa politique. Les PJ elfes, surtout les nobles, peuvent tenter d'en apprendre davantage sur ce qui se passe dans ce royaume isolé et tâcher de voir s'ils peuvent pousser la reine à aider les nations voisines.

Contrépine est aujourd'hui une véritable ruche pour le commerce, l'espionnage et les intrigues entre les terres bakluni de l'ouest et le reste de Flannesse. Diplomates, marchands, espions, assassins, voleurs et toutes sortes de "citadins" abondent dans ses rues. La ville mêle des influences culturelles bakluni et œridiennes. N'importe quelle aventure urbaine peut être imaginée ici.

Autres nouvelles importantes

Les mercenaires de Pérennelande se sont répandus un peu partout et sont engagés actuellement dans les collines de Silex du Nyrond (contre les humanoïdes de la Marche aux Ossements), à Maison-Haute, dans la forêt de Vesve et dans la cité reconquise de Pavoisie, à Crêtemur (contre les humanoïdes de l'empire de Iuz), au nord de la Côte Sauvage et de la principauté d'Ulek (contre les humanoïdes de l'Empire orque), au Geoff et au Stérich (contre les humanoïdes de la cordillère des Brumes Cristallines. D'autres troupes sont régulièrement employées en vertu d'un accord de coopération entre l'archevêché de Véluna, l'État de Ket, la Grande Marche et Bissel. Ces soldats servent de gardes et de forces de maintien de la paix à Contrépine. Les unités pérennelandaises forment une partie du dispositif de protection des frontières, du royaume de Furyondie et du comté d'Urnst avec l'empire de Iuz.

De nombreux Pérennelandais sont retournés chez eux après la fin des combats en Furyondie. Plusieurs groupes d'anciens mercenaires ont rejoint les forces des Nomades du Loup, leurs voisins, pour combattre les troupes de Iuz situées à l'est de la rivière Eausombre ou pour se rendre au nord, en quête d'aventures sur les Landes Maures et sur la mer de Glace Noire.

Les habitants de Maison-Haute continuent à lutter contre les humanoïdes de Iuz dans la forêt de Vesve. La situation est confuse, mais beaucoup pensent que le Haut-Peuple a pris l'avantage pour l'instant.

La vicomté du Verbobonc a connu une période de troubles quand les Chevaliers du Cerf de Furyondie ont réclamé l'annexion de ses terres et de celles de Dyves. Bien que la population ait été rassurée par un représentant de Véluna, le pays connut une période de grande tension qui n'a fait que croître au début de la Grande Croisade du Nord de 586 AC.

La situation dégénéra au cours du mois de vendangier 587 AC, quand le vicomte Wilfrick mourut dans son sommeil. Son fils aîné lui succéda, le très honorable sire Fenward Maingauche. Ce dernier estimait que les patrouilles dans les collines de Kron et dans la Forêt Noueuse étaient trop coûteuses pour son petit royaume et inutiles; il n'y avait aucun ennemi à proximité. Il craignait d'être sommé de se ranger aux côtés de la Furyondie et de la Véluna et que cela déclenche la colère de Iuz. Il justifia la fin des patrouilles dans les collines Kron par ce commentaire des plus maladroits : "ces petites taupes trouillardes (les gnomes) peuvent prendre soin d'elles".

Les gnomes des collines Kron furent outragés quand la nouvelle leur parvint. Ils devaient déjà faire face à la recrudescence du banditisme et de l'activité humanoïde sur le territoire depuis la réduction des patrouilles. Être traités de "taupes trouillardes" leur fut intolérable. Un conseil des clans se tint dans les collines, juste avant la chute des premières neiges. Les gnomes y décidèrent que les collines de Kron seraient indépendantes du Verbobonc et que ses peuples n'obéiraient qu'à leur Maître de Clan, Urthgan l'Ancien, de Tulvar, et à l'Assemblée des collines de Kron, constituée d'anciens. Bien que certains nobles lui aient demandé d'arranger les choses avec les gnomes, le vicomte Fenward continua à les humilier et à les menacer de représailles s'ils ne s'acquittaient pas de leurs impôts au printemps.

On découvrit alors certains documents dans les appartements de Fenward, documents indiquant que le vicomte était un agent de la Fratrie Écarlate, qui prévoyait de couper tout commerce fluvial sur la Velverdyva et de tuer les nobles qui défendaient la nécessité d'augmenter les patrouilles sur le territoire. On s'aperçut plus

tard que ces documents étaient des faux, sans que personne ne soit accusé de les avoir fabriqués et mis dans les affaires du vicomte. Cela ne servit cependant pas les intérêts de Fenward car il fut tué par le capitaine de ses gardes, quand il résista alors qu'il allait être arrêté pour trahison. Le capitaine des gardes se donna la mort par la suite.

Quand la situation s'éclaircit un peu, le nouveau vicomte prit le pouvoir, le 4e jour de Froidenoce 588 AC. C'était le seul survivant de la famille du vieux Wilfrick, un bâtard demi-elfe nommé Langard, de la Frontière de Gnarley. Le vicomte Langard ne dispose pas vraiment du soutien de la plupart des nobles, qui le croient naïf et désirent qu'un autre noble s'assoie sur le trône. Cependant, sa popularité auprès des classes les plus humbles est réelle en raison de ses origines modestes et de sa grande ouverture d'esprit; ses discours sincères sont également appréciés. Le vicomte a établi des relations cordiales avec la Véluna et la Furyondie, bien qu'il ne soit pas particulièrement versé dans l'art du protocole. Le plus grand souci de Langard est d'apaiser les relations avec l'Assemblée des Collines de Kron et avec le chef de clan, pour permettre de restaurer la sécurité interne du territoire mais aussi pour maintenir le commerce avec Dyves. Sa proposition de créer un ordre de Chevaliers du Cerf au Verbobonc est controversée, même s'il affirme vouloir rattacher cet ordre aux Chevaliers de Véluna à qui l'on fait confiance, contrairement à ceux de Furyondie. Ses qualités de dirigeant restent à démontrer.

Les nouvelles des lointaines nations bakluni sont rares, mais la plupart des rumeurs rapportées par les marchands et les aventuriers parlent d'une guerre entre les tribus nomades des Paynims et de Ull. L'exploration de l'océan Dramidj et des Steppes Arides par les nations civilisées sera abordée un peu plus loin.

Le célèbre Cercle des Huit a été reconstitué en 586 AC, avec comme nouveaux membres l'archimage d'Urnst, Warnès Mantelastre, un vénérable sorcier bakluni du sultanat de Zeif, et, à la surprise générale, un puissant magicien elfe de la Franche-Terre. (L'aventure *Le retour des Huit*, détaille ces événements et ces personnages.)

Rary, l'ennemi héréditaire du Cercle des Huit et de la cité de Faucongris, est apparemment toujours dans le Désert Étincelant, même si certaines histoires concernant sa chute circulent dans de nombreuses cités. On ne sait presque rien sur ses activités et sur son domaine, mais on raconte qu'il posséderait une forteresse dans les collines de Laiton, au cœur du désert. Il y forgerait un empire, en compagnie de son partenaire, le seigneur Robilar, et avec l'aide des habitants de la région.



Une réunion de gnomes des collines de Kron

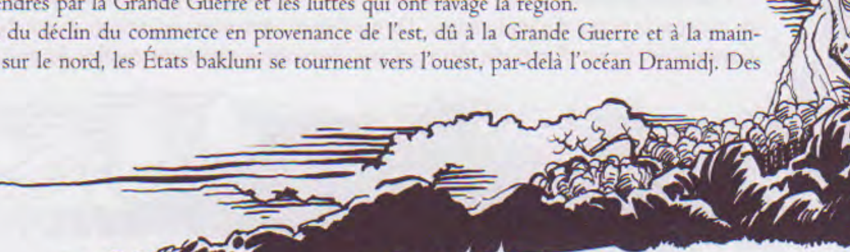
Note pour le MJ : Les idées d'aventures sont évidentes pour des mercenaires de Pérennelande. Maison-Haute sera encore tourmenté par Iuz et ses humanoïdes pendant des années. La situation politique chaotique au Verbobonc peut constituer une très bonne toile de fond pour une aventure dans cette région; traiter avec le nouveau vicomte risque de se révéler surprenant. N'ayant aucun sens du protocole ou de l'étiquette, il peut se montrer d'une franchise désarmante, bien qu'il semble également assez sage et bien au courant de la situation au Verbobonc.

Les relations avec le Cercle des Huit sont détaillées un peu plus loin. Rary et Robilar sont laissés à votre imagination. Le supplément WGR3 *Rary the Traitor* peut vous aider, mais vous êtes libre de modifier les raisons qui ont poussé Rary à trahir le Cercle. Ce peut être de sa propre volonté, à cause d'un artefact maléfique, parce qu'il a été possédé par des démons, parce que c'est un *clone*, parce qu'il a été *charmé*, etc. Il peut s'en prendre au Cercle des Huit, à la cité de Faucongris, au duché d'Urnst ou à toute autre nation ou puissance.

Le monde au-delà de Flannesse

Aujourd'hui commence une grande période d'exploration au-delà de Flannesse, motivée par les besoins engendrés par la Grande Guerre et les luttes qui ont ravagé la région.

En raison du déclin du commerce en provenance de l'est, dû à la Grande Guerre et à la mainmise de Iuz sur le nord, les États bakluni se tournent vers l'ouest, par-delà l'océan Dramidj. Des





navires de Zeif et d'Ekbir parcourent régulièrement cet océan, explorant les îles et établissant des voies de communication avec plusieurs vieilles cités et royaumes à l'ouest du Dramidj. On dit que certains vaisseaux se sont rendus beaucoup plus à l'ouest, à la recherche de nouveaux royaumes. Des marchands ont franchi les Steppes Arides et rencontré de nouveaux peuples et de nouveaux royaumes au cours de leur voyage, certains étant les mêmes que ceux découverts par les navires bakluni. Depuis longtemps, on parle d'un vaste empire situé au-delà d'une chaîne de montagnes, à l'ouest. Les Bakluni connaissaient ce royaume avant la Grande Guerre mais n'avaient que peu de contacts avec lui. Aujourd'hui, la situation est sur le point de changer.

Grâce à ces explorations, on découvre d'anciennes cités et des ruines de l'Empire bakluni. L'emplacement de la plupart des villes est porté sur des cartes qui ont été soigneusement recopiées et conservées par les Bakluni au cours des siècles, mais leur situation actuelle demeure un mystère.

La découverte, en 577 AC, du légendaire passage de Slérotin, qui relie la Franche-Terre à la mer de Poussière, à travers la cordillère des Brumes Cristallines, a conduit à la création d'une ville en Franche-Terre, baptisée Sombreporte. De nombreux magiciens, sages et chasseurs de trésors se rassemblent ici, désirant explorer les cavernes disséminées le long du passage et les cités perdues des Suellois, qui se trouvent de l'autre côté. Une de ces cités en ruine, Zimbylée, est située pas très loin de l'extrémité sud du passage menant à la mer de Poussière et se trouve en cours d'exploitation. Cependant, certains groupes ont disparu dans ce passage et, depuis peu, on parle d'une guerre souterraine dans laquelle seraient impliqués des nains albinos. (La Guerre d'Unification des derros a probablement commencé, menaçant de nombreuses communautés souterraines telles que celles des drows et des flagelleurs mentaux. Pillards et réfugiés sont de plus en plus nombreux et le monde soutærrain, est devenu extrêmement dangereux.)

Les navires des terres orientales de Flannesse, en quête de la moindre ressource, recherchent tous les partenaires commerciaux possibles pour se remettre de la Grande Guerre. Les Barons des Mers et les cités-états de la côte est de Rel Astra, d'Oncie et de Roland explorent le petit continent d'Hepmonésie et reviennent avec des histoires et des richesses fantastiques. (Un grand nombre d'explorateurs ont été victimes de maladies, de pirates, de monstres et de corsaires de la Fratrie Écarlate et de la Seigneurie des Îles.) On dit que, sur cette terre tropicale, se trouveraient plusieurs nouveaux royaumes dont certains, selon la rumeur, seraient en guerre contre la Fratrie.

Un knörr solitaire est arrivé au port de Marnère, la capitale de Ratik, à la fin de l'année 590 AC. Les barbares à bord, le teint pâle, parlaient la langue du Froid et affirmaient venir d'une lointaine île au nord-est, appelée la Terre-de-Feu. Ils étaient partis avec quatre autres navires chercher de l'aide pour aider leur peuple en proie à un problème qui n'a pas été dévoilé ; les autres knörrs avaient été coulés par des monstres marins ou des Barbares des Glaces. Le vieil explorateur Korund, de Ratik, peut fournir des cartes et quelques informations à tous ceux qui souhaitent retourner sur la Terre-de-Feu avec ces barbares, mais lui est trop faible pour voyager et il devient sénile. Les Barbares du Froid pensent que les habitants de la Terre-de-Feu descendent des marins de la Péninsule thilonienne qui s'y seraient établis il y a des siècles ; les barbares souhaitent nouer avec eux des relations plus étroites. Cette étendue glacée est appelée la Terre-de-Feu en raison de ses volcans, dont les fontaines incandescentes qui se déversent dans la mer peuvent être aperçues de très loin.

Les explorations de la jungle d'Amédio sont rares, et les quelques petites expéditions qui en sont revenues ont confirmé certaines histoires étranges ou évoqué de nouvelles légendes. Les navires de la Fratrie Écarlate et des pirates rendent tout voyage vers ces terres très dangereux, sans parler des périls de la jungle elle-même. D'anciennes ruines sont disséminées dans toute cette région, pleines de richesses (dit-on) et de choses terrifiantes.

Il y a aussi les Barons des Mers qui croisent de plus en plus souvent sur l'océan Solnor et des missions d'exploration sont organisées à partir de la Pérennelande vers les Landes Maures et la mer de Glace Noire. Même d'anciennes ruines proches des régions connues sont encore une fois explorées pour y trouver de nouvelles richesses mais aussi de nouveaux dangers. (Le château de Faucongris connaît, lui aussi, un regain d'intérêt ces temps-ci.)

C'est une période des plus intéressantes pour Flannesse. Les guerres étant presque finies, c'est de nouveau le temps des explorations. De nombreux aventuriers risquent de succomber de diverses manières en tentant d'atteindre des royaumes merveilleux situés aux confins du monde. Ceux qui survivront connaîtront la gloire, la fortune, comme peu auparavant. Dans tous les cas, le courage, la détermination et l'audace sont essentiels à la victoire.



LE CALENDRIER

Voici la description du calendrier standard. Il est important de noter que le Calendrier Commun n'a pas d'année "zéro". En conséquence, calculer le temps écoulé depuis et avant la fondation du Grand Royaume est délicat. Par exemple, un événement qui s'est déroulé en –100 AC, a eu lieu 690 ans avant l'année actuelle (591) et pas 691 ans. La plupart des historiens de Flannesse se servent d'autres systèmes de datation quand ils évoquent l'histoire ancienne.

L'année de la campagne est 591 AC. C'est l'année 1235 CO (Calendrier Œridien), 6106 DS (Datation Suelloise utilisée par l'ancien Empire suellois), 5053 HO (Histoire des Olves), 3250 HB (calendrier de l'Hégire Bakluni) et 2741 CF (Chronologie Flanna).

Une semaine standard est composée des sept jours (selon les anciens principes flannas) suivants :

Lunedi	Travail
Maredi	Travail
Tertredi	Travail
Dieudi	Recueillement
Ventedi	Travail
Astredi	Travail
Dimanse	Repos

Un mois, constitué de 4 semaines, dure 28 jours. Une année compte 12 mois regroupés en 4 trimestres séparés chacun par 1 semaine de festivités, ce qui donne une année de 364 jours. Les douze mois et les quatre festivals (en italiques) sont les suivants :

Calendrier Commun	Saison	Phases de Luna	Phases de Célène
Froidenoce	*Solstice d'hiver*	**4 Froidenoce : ●**	**4 Froidenoce : ○**
Doufoyer	Hiver	4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ●	19 : ☾
Semailles	Printemps	4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ●	11 : ●
Froidure	Printemps	4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ●	4 : ☽
Regain		**4 Regain : ☾**	**4 Regain : ○**
Plantain	Été naissant	4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽	19 : ☾
Migreplume	Été naissant	4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽	11 : ●
Cœurazur	Été naissant	4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽	4 : ☽
Chaudenoce	*Solstice d'été*	**4 Chaudenoce : ○**	**4 Chaudenoce : ○**
Moissonnier	Été mourant	4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○	19 : ☾
Moibéni	Été mourant	4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○	11 : ●
Vendangier	Été mourant	4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○	4 : ☽
Brassine		**4 Brassine : ☾**	**4 Brassine : ○**
Soufflebise	Automne	4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾	19 : ☾
Closeporte	Automne	4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾	11 : ●
Longuenuit	Hiver	4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾	4 : ☾

● : nouvelle lune ☽ : premier quartier ○ : pleine lune ☾ : dernier quartier

Événements Annuels à Faucongris

Le début de la campagne basée sur *L'Aventure Commence* est fixé au premier jour de Froidenoce de l'année 591. Il est possible de faire jouer une campagne toute l'année même si les voyages sur Flannesse sont particulièrement difficiles durant les mois d'hiver. (Généralement, les donjons ne sont pas affectés par les conditions extérieures, au même titre que les profondeurs maritimes par les tempêtes en surface.) Selon leurs déplacements, les aventuriers peuvent être pris dans les célébrations locales ou régionales des festivals, ce qui peut les gêner ou, au contraire, les aider. Il n'y a pas grand-chose de plus frustrant que d'apprendre que les bureaux sont fermés lors d'un festival, quand un camarade est en prison ou qu'on a des prisonniers.

Ce chapitre décrit les principaux événements annuels célébrés dans le domaine de Faucongris, en particulier les quatre festivals. Chaque religion a ses propres jours saints en plus de ceux qui sont indiqués, mais avec tant de divinités et de pratiques différentes (sans parler des variantes culturelles et régionales dans le culte d'un même dieu), qu'il est impossible d'établir une liste de ces journées moyennement importantes. De plus, chaque ville et cité a également ses propres jours fériés qui ne sont pas reconnus ailleurs. Seuls les jours saints les plus marquants sont indiqués ici, ainsi que les dates importantes pour les autorités de Faucongris.



Froidenoce

Cette période de sept jours, particulièrement froide, marque la transition entre les années. Ces jours sont donc considérés comme les premiers de la nouvelle année. Les marchands règlent leurs affaires administratives pendant le mois de longuenuit, juste avant cette époque, et calculent les impôts qu'ils devront verser au printemps (Regain). Certains membres des guildes travaillent dans leurs boutiques pour produire suffisamment de marchandises, en bois, en tissu ou en métal, à vendre pour cette nouvelle année. Cette activité cesse pendant Froidenoce.

Les sept jours de Froidenoce sont fériés à Faucongris ; on y célèbre la vie. On sort des réserves la nourriture entreposée après les récoltes, pour de grands banquets, et tous les établissements de loisirs sont pleins à craquer. Chaque noble de Faucongris invite ses vassaux et ses serviteurs à dîner, au cours d'une soirée dans la semaine ; des dons charitables de nourriture et de boisson y sont monnaie courante. On rappelle et on commente les nouvelles de l'année et on rediscute encore une fois des projets de la future année. Indulgence et réjouissances sont de mise. Traditionnellement, certains nobles et citoyens de la classe moyenne décorent leurs maisons avec des bougies jaunes, des rameaux de chêne vert (symbolisant le triomphe de la vie sur les temps difficiles) et même avec des ornements et des lumières magiques. Des démonstrations de sorts d'illusion inoffensifs ont lieu au cours de la journée dans les Haut et Bas Marchés de la ville franche, spectacles qui attirent de nombreux spectateurs.

Froidenoce n'est pas une célébration religieuse à proprement parler, mais les cultes locaux respectent ces festivités. Des services spéciaux sont célébrés dans de nombreuses églises et temples, avec des chants, de la musique, des sermons et des festins auxquels les prêtres et leurs serviteurs invitent tous les fidèles. Les religions de Rao, de Pélor et de Saint Cuthbert se sont unies après la Grande Guerre pour nourrir les réfugiés qui ont rejoint en masse la cité ; cela a donné naissance à une nouvelle pratique qui semble perdurer. Le jour de dieudi (4ᵉ jour de Froidenoce), des centaines de petites miches de pain sont distribuées dans des baraques sur le Bas Marché, aux citoyens nécessiteux de la Vieille Ville, qui font la queue le long de la Procession, à partir de la Porte Noire. Ce sont des prêtres mineurs des trois religions qui se chargent de la distribution, tandis que les fidèles de Saint Cuthbert veillent à la sécurité et à ce que tout le monde se comporte bien. Un événement similaire, bien que moins important, a lieu à la Porte des Quais, pour les habitants du Bouge.

Les clergés d'Heironeous, de Pholtus et de Trithérion ne participent pas, mais ils essaient de faire de bonnes actions (ou des actions loyales pour les deux premiers) tous les jours de la semaine. Cependant, les rivalités existant entre le culte de Pholtus et de Trithérion et entre le culte de Saint Cuthbert et celui de Pholtus, fournissent un certain divertissement aux citoyens de Faucongris qui assistent aux débats animés des prêtres dont les "bonnes actions" s'opposent, débats qui dégénèrent souvent en pugilats. Les Faugrisiens se réjouissent souvent de ces affrontements et parient sur leur dénouement.

La soirée du dieudi de Froidenoce est aussi appelée la Nuit du Solstice d'Hiver. Seule Célène apparaît dans le ciel, Luna étant nouvelle. C'est pour cette raison que cette nuit est également dénommée la nuit du Triomphe de la Servante ou la Nuit Sombre. C'est une période sacrée pour les prêtres de Célestian, qui contemplent la lune et les étoiles toute la nuit, depuis l'Observatoire de l'Université Grise. Ils ont souvent recours à la magie pour modifier les conditions météorologiques et, ainsi, faciliter ces observations. Par contre, la température n'est pas altérée, pour éviter que la neige fonde et provoque des inondations. Cela agace particulièrement les druides locaux qui considèrent, eux aussi, cette nuit comme sacrée et se réunissent à Rondepierre, au-delà de la Porte des Druides, pour chanter, prier et célébrer d'autres services religieux.

La célébration du solstice d'hiver atteint son paroxysme le 7ᵉ jour de Froidenoce, au cours du Festin des Bouffons. Il débute à 17 heures et se termine à minuit, sa durée ayant été déterminée par des pendules et par magie. On pense que ce Festin a été décrété jour saint par Zagig Yragerne, le plus célèbre Seigneur Bailli de la ville (connu aujourd'hui comme étant Zagyg, l'Archimage Fou), mais certains faits laissent penser que cette fête est beaucoup plus ancienne, remontant peut-être aux jours où la cité fut intégrée dans le Grand Royaume, aux alentours de 1 AC.

Au cours du Festin des Bouffons, c'est le monde à l'envers : ce qui est en haut se retrouve en bas et inversement. Le Seigneur Bailli et les membres de l'Oligarchie, affublés de bonnets d'âne et de camisoles de force, se rassemblent dans la Vieille Ville. Ils arpentent les rues et les allées du quartier des voleurs et du bas-quartier. Ils s'arrêtent pour écouter sagement les nigauds et les fous tandis que la foule se moque d'eux et applaudit. Tout le monde sait, bien entendu, que la moindre attaque contre eux sera rapidement détectée et neutralisée par les nombreux membres de la Guilde des voleurs qui sont incognito dans la foule. On dit aussi que la redoutée Guilde des assassins est déployée en force cette nuit-là pour renforcer le dispositif de surveillance.

Cette protection invisible n'a été prise en défaut qu'une seule fois au cours des dernières années, en 589 AC, quand un mendiant tenta d'assassiner Nérof Gasgal avec un dard empoisonné. Carmen Halmaster, un des directeurs de l'Union des marchands et commerçants (et un membre secret de la Guilde des voleurs) fut touché à sa place. L'assassin fut rapidement neutralisé et emmené ; personne n'en entendit plus jamais parler. Halmaster, aux portes de la mort, fut soigné sur-le-champ par un prêtre qui accompagnait les gardes du corps du directeur, juste au cas où. Malgré tout, Halmaster, bien que pâle et choqué, insista pour continuer la parade aidé par les autres oligarques sous les applaudissements de la foule. Il avait beaucoup de mal à marcher.

Partout ailleurs dans la ville, au cours du Festin des Bouffons, règne la folie. Des voleurs laissent discrètement des petits sacs de pièces (toujours en cuivre) pour que d'anciennes victimes et des pauvres les trouvent. Les guerriers supplient les enfants de les sauver de monstres invisibles. Les rôdeurs font semblant d'être perdus et les paladins défient des mannequins en combat singulier. Les juges et les officiels de la Cour de Justice sont jugés sur les docks par des clercs de rang inférieur pour des crimes absurdes. Ils sont alors emprisonnés (brièvement). Les sages et les enseignants de l'Université Grise, de l'Université des Arts Magiques et des autres écoles écoutent les discours incohérents des étudiants les plus inexpérimentés. Même les clergés des églises et des temples participent

à cet événement, les rites pratiqués variant selon la religion concernée. Les prêtres de Rao écoutent les fous et les maniaques. Ceux d'Heironeous subissent les histoires héroïques et les actes de bravoure racontés par des menteurs et des lâches avérés. Les membres de l'Église de Saint Cuthbert prêtent l'oreille à tous les conseils religieux des fidèles des autres cultes et font semblant d'être convaincus, en se frappant le front pour ne pas avoir vu la vérité avant.

Toute cette folie est présidée par Le Bouffon, le barde ou le bouffon le plus doué de la ville, qui est désigné par un vote des membres de l'Oligarchie. Pendant les sept heures que dure la fête, il est le maître de la ville. Tout ce qu'il ordonne doit être exécuté, bien que ses instructions (comme tout ce qui se passe en ville à ce moment-là) aient une limite. Rien de ce qui pourrait menacer la sécurité de la ville, blesser des citoyens, détruire des propriétés ou engendrer des actes de violence n'est autorisé. Le Festin des Bouffons doit rester une fête sans rancœur et regret ; même le Bouffon veille à ne rien faire de dangereux ou de stupide. Un acte "stupide", en l'occurrence, c'est tout ce qui pourrait offenser quelqu'un qui le ferait payer au Bouffon un peu plus tard. (Offenser le Seigneur Bailli est acte "particulièrement stupide" ; courroucer Glodreddi Bakkanin, l'inspecteur des impôts, ou Vesparian Lafanel, que l'on dit être le maître de la Guilde des assassins, serait l'œuvre d'un véritable dément.)

On attend de tous les citoyens de la ville qu'ils participent aux événements de la soirée et qu'ils se conduisent à l'inverse de leur comportement normal. Les gens portent généralement des vêtements aux couleurs vives et les plus ridicules possible. On rit toute l'année des histoires des fausses aventures et des délires lunatiques de certains. Le taux des naissances monte en flèche vers Froidenoce. Refuser de participer aux festivités est considéré comme une sérieuse entorse à l'étiquette. Quiconque fait preuve d'un manque certain d'humour sur ce sujet attire aussitôt l'attention des joyeux lurons les plus proches, qui harcèlent de blagues et de sarcasmes le bonnet de nuit, bien après la fin du festival. On accorde aux étrangers une certaine latitude, mais eux aussi doivent faire preuve d'une certaine folie. (Un sourire et un costume ridicule peuvent suffire.)

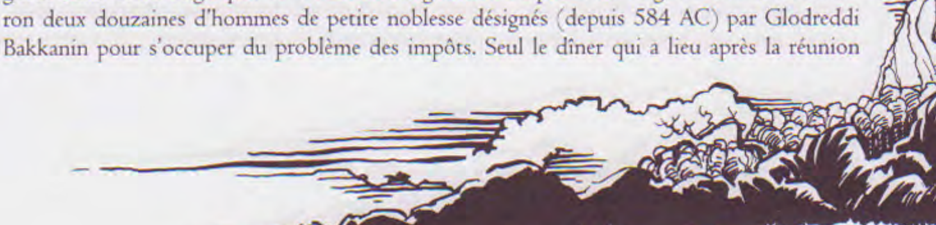


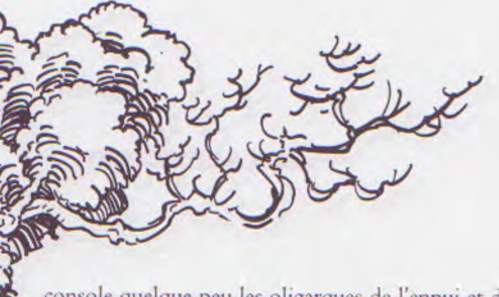
Froidenoce

Seuls les membres de trois groupes sont connus pour se comporter comme d'habitude au cours de cette nuit : les prêtres insouciants d'Olidammara, qui encouragent les festivités à base de musique et de chants ; les druides, que le fait de prétendre qu'ils n'aiment pas la nature ou l'équilibre ne fait pas vraiment rire et qui évitent la ville pendant cette soirée ; et la Guilde des assassins. Les assassins se contentent de ne pas se montrer ou se font passer pour des mendiants ou des étrangers, et se comportent comme le reste de la population sauf si la situation requiert leurs services.

Le premier jour de Froidenoce, le Seigneur Bailli et l'Oligarchie font une entorse à l'esprit de réjouissance. Ils tiennent, dans le Palais du Seigneur Bailli dans le Haut Quartier leur première réunion avec les ambassadeurs étrangers. Cette rencontre peut durer plusieurs jours en cas d'urgence pour la ville ou si plusieurs sujets importants sont abordés. Elle peut être très tendue, mais généralement tous les participants se contrôlent et discutent de leurs affaires de manière civilisée. Le Seigneur Bailli tient une conférence privée avec les oligarques après le départ des ambassadeurs. L'Oligarchie se réunit normalement tous les lunedis, au cours de l'année, pour discuter des affaires qui la concernent ainsi que la ville et le domaine. Certains ambassadeurs rencontrent régulièrement les oligarques (certains, tous les mois), surtout ceux des États d'Urnst, du Nyrond, de Furyondie et de Véluna.

Le 4e jour de Froidenoce est aussi le jour où siège le Grand Conseil Administratif. Le Seigneur Bailli et les oligarques se réunissent longuement au palais du Seigneur Bailli, avec environ deux douzaines d'hommes de petite noblesse désignés (depuis 584 AC) par Glodreddi Bakkanin pour s'occuper du problème des impôts. Seul le dîner qui a lieu après la réunion





console quelque peu les oligarques de l'ennui et du déplaisir d'avoir écouté les rapports et les requêtes de ces nobles prétentieux qui n'ont que très peu de pouvoir politique.

L'ambiance joyeuse de Froidenoce fut gâchée, en 585 AC, par une émeute d'ivrognes dans le Bouge. Une bande d'habitants de Faucongris sans emploi fut incitée à s'en prendre à de pauvres réfugiés de Taine. Il y eut trente-deux morts, tous originaires de Taine, et de nombreux blessés des deux côtés. La plupart des souffrances furent soulagées par les Églises bienfaisantes de la ville; Nérof Gasgal, le Seigneur Bailli, offrit à de nombreux sans logis de Taine leurs propres fermes sur le domaine. Froidenoce a rarement été célébrée hors des murs de la ville, sauf le long de la rivière et dans le Bouge, où elle se déroule sans incident depuis cette terrible année. Seule la distribution de pain à la Porte des Quais, organisée le dieudi par le clergé très bien protégé, marque l'occasion. Les Rhéniens sont les seuls à célébrer Froidenoce mais avec leurs propres coutumes. Ceux qui se trouvent en ville pendant le Festin des Bouffons prétendent qu'ils vivent en ville comme des citoyens normaux, s'adressant à tous ceux qu'ils croisent par des noms familiers (et faux) avec des sourires amicaux.

Le premier jour du mois de doufoyer, juste après Froidenoce, se tient le premier des quatre Grands Conseils des Guildes de Faucongris, à "l'hôtel de ville", surnom donné au Palais du Seigneur Bailli. Tous les maîtres de guildes de la ville rencontrent l'Oligarchie ou envoient des représentants en cas d'empêchement.

Toute la semaine de Froidenoce est également vaquée à Ormeville, où l'on fait la fête comme à Faucongris, en organisant des banquets, en buvant, en dansant, en offrant des présents, en décorant les habitations, etc. Par contre, la nuit du Festin des Bouffons n'existe pas. Ormeville, constituée presque entièrement de grandes familles possédant d'énormes fermes, n'a pas de population défavorisée ou sans foyer. Cependant, les familles les moins nanties sont prises en charge par leurs voisins.

À Âprebaie, l'occasion est marquée par de la musique, d'éclatantes lumières magiques, une grande gaieté, une consommation excessive de boissons alcoolisées et des pugilats entre marins, dockers, soldats et avec tous ceux qui veulent y participer. La Gynarche apparaît en public le dimanse, à midi, pour traverser la ville à pied, suivie de sa famille, de ses serviteurs et de ses gardes. Cependant, elle n'est pas là pour être ridiculisée, comme beaucoup de citoyens de Faucongris l'ont découvert à leurs dépens. Elle s'adresse aux habitants de la ville, inspecte la Milice Montagnarde et les Marins de Combat d'Âprebaie, s'entretient avec les prêtres et les marchands étrangers et exauce dix requêtes choisies parmi celles qui lui ont été adressées au cours de la semaine par les habitants de la ville et les soldats. Les miliciens et les marins de combat qui la considéraient avant comme une personne sans aucun pouvoir applaudissent maintenant à chacune de ses apparitions. Ils commencent à la respecter et à l'écouter, ce qui pourrait éveiller l'inquiétude de l'Oligarchie de Faucongris qui aimerait bien pouvoir la contrôler.

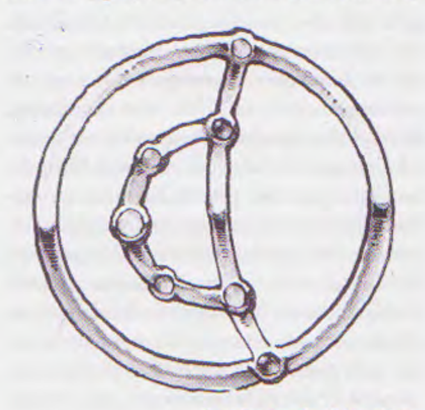
Au cours de Froidenoce, on boit, on danse et on chante beaucoup à Puysenar, mais on n'y aperçoit aucune décoration. La bonne humeur est souvent forcée car les gens de la ville ne se font aucune confiance et on n'y partage ni nourriture ni boissons. L'événement local le plus marquant est la Course du Froid, le dimanse : des coureurs vêtus uniquement de pagnes et de bottes font trois fois le tour des murs de la ville encouragés par les cris des citoyens. Le gagnant reçoit une petite bouilloire remplie de pièces d'or. Le dimanse, on boit de la bière peu chère et on joue beaucoup dans toute la ville ; il est fréquent que cela dégénère en violences et parfois même il y a des meurtres. À cette époque de l'année, tout le monde est impatient que les trafics de caravanes reprennent au printemps.

Il y a peu de cérémonies au Havre au cours de Froidenoce. Cette semaine n'est pas fériée. On y voit peu de décorations et de sourires. Quelques soirées bien rares sont l'occasion de réunions de famille et de grands offices religieux. On boit un peu plus que d'habitude, mais les habitants boivent de toute façon beaucoup tout au long de l'année. Les gens regardent souvent vers le sud, l'air préoccupé, songeant à l'évidence aux raids de l'Empire orque qui recommenceront au printemps. La ville est calme, sauf aux alentours des brasseries. Les rares navires qui accostent aux docks attirent beaucoup l'attention quand cela se produit.

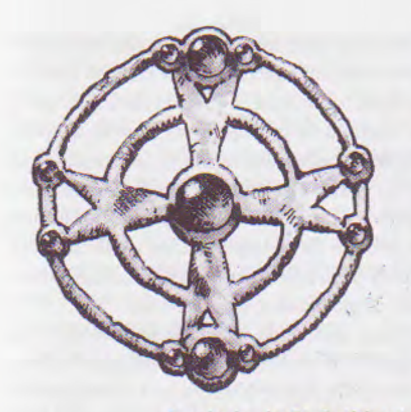
Croiselune

Le 11 du mois des semailles, Luna est pleine et Célène est nouvelle. Cette nuit est appelée Croiselune. Pour l'Église de Célestian, c'est une nuit sacrée, au cours de laquelle ses prêtres étudient le ciel à partir de l'Observatoire de l'Université Grise. Les Œridiens déposent des offrandes dans des temples consacrés à la déesse Atroa, demandant à la Reine du Printemps de venir tôt cette année. On fait également des offrandes aux temples de Telchur (le dieu œridien du nord et de l'hiver), en louant son œuvre mais en le priant de regagner sa demeure au pôle et de dormir. Les druides de la région et leurs petites congrégations considèrent aussi que cette nuit est sacrée mais on sait peu de choses sur leurs activités. On les a vus se réunir à RondePierre, de l'autre côté de la Porte des Druides de Faucongris, où ils chantent et prient toute la nuit.

De nombreux fermiers et éleveurs considèrent que cette nuit marque le début du printemps qui, sur le calendrier, correspond au premier jour du mois des semailles. À partir de cette date, le vent du nord se réchauffe et souffle de l'est. Le ciel devient plus nuageux et la neige se transforme en pluie, beaucoup de pluie qui, la nuit, peut se changer en givre recouvrant toute la région. La glace sur les routes fond rapidement et métamorphose les voies de communication en terrains boueux. Les chariots ont encore plus de mal à se déplacer qu'au cœur de l'hiver, quand le terrain est gelé et glissant. Au printemps, on se déplace presque exclusivement à pied ou à cheval, mais peu de gens ont besoin d'aller loin. Bien que l'hiver soit considéré comme la



Symbole de Célestian



Symbole de St Cuthbert

saison la plus hostile, la période allant de la nuit du Triomphe de la Grande Lune à Regain est souvent la plus déprimante. Malgré tout, on dit qu'une bassine d'eau laissée dehors qui ne gèle pas pendant trois jours consécutifs annonce l'arrivée d'un temps plus doux.

Regain

La semaine de Regain n'est pas fériée à Faucongris même s'il s'agit d'une période de festivités annonçant l'arrivée définitive du printemps. Le vent souffle violemment et les jours ensoleillés alternent avec les jours pluvieux. L'activité commerciale est intense, les premières caravanes de l'année s'organisant dès le premier jour de beau temps, si les routes sont en bon état.

La seconde réunion entre les diplomates étrangers et le Seigneur Bailli de Faucongris a lieu le 1er jour de Regain, au Palais du Seigneur Bailli. Cette réunion, semblable à celle de Froidenoce, est bien plus détendue grâce à l'amélioration météorologique.

Le 4e jour de Regain, le dieudi, est le Jour de Saint Cuthbert, la plus grande fête annuelle célébrée par ses fidèles. Dès l'aube, les croyants de la région (qui sont très nombreux) et les pèlerins venus de l'étranger se rassemblent à la Porte de Grande Route, au sud de la cité. Puis ils entrent en ville et remontent la Procession vers le nord en chantant et en jouant d'instruments, tandis que leurs enfants courent à leurs côtés, tout excités, et les frappent avec des baguettes vertes. On appelle cela la "purification"; les enfants adorent. Les autres gamins ne sont pas censés participer, mais il est fréquent que cela arrive. Les sifflements des non-croyants sont supportés stoïquement, mais pas les lancers de fruits pourris (quiconque est pris sur le fait risque d'être battu à mort).

Les marcheurs finissent par arriver au Haut Marché et tournent à gauche, descendant la Route du Jardin jusqu'au Temple Sacré de Saint Cuthbert. Après une cérémonie au cours de laquelle une réplique magique de la relique, connue sous le nom de *Masse de Saint Cuthbert*, est exposée, un grand festin accueille les fidèles de midi au crépuscule. À la nuit tombée, on allume un grand feu de joie qui brûle jusqu'à minuit. Des prêtres le surveillent attentivement pour éviter qu'il ne se répande. On raconte que ce feu peut guérir les malédictions des pénitents. Aucune personne saine d'esprit n'essaiera de perturber ces festivités, connaissant la puissance locale de l'Église et son militantisme.

Un autre événement religieux pendant Regain mérite d'être signalé bien qu'il ait perdu de son importance avec les années, surtout depuis la Grande Guerre. Il s'agit de la Fête d'Édoira, commémorant l'œuvre d'un grand unificateur religieux des temps anciens. Édoira unifia plusieurs sectes de Rao à Faucongris et institua le Pacte d'Édoira, des règles selon lesquelles les gens d'alignement bon pourraient travailler ensemble dans une relative harmonie. De nombreux temples et églises de la région, alignés vers le bien, révéraient sa mémoire bien qu'il n'ait jamais accédé au statut divin. Les célébrations variaient d'Église en Église, mais incluaient des services religieux regroupant différentes religions le dieudi (concernant principalement les clergés de Rao et de Pélor); les rites étaient généralement plus festifs que solennels. Les clergés de Rao et de Pélor organisent encore ce service religieux le dieudi de Regain et ils parviennent quelquefois à convaincre les prêtres d'Heironeous et de Mayaheïnie de se joindre à eux. C'est cependant de plus en plus rare et cela inquiète beaucoup les prêtres de Rao.

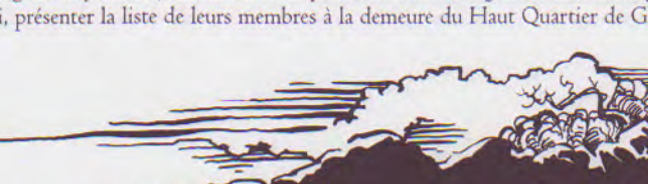
Pour le reste de la population, l'événement de Regain se déroule au cours de la soirée du dimanse 7. Il s'agit du Festival de Magie. Des milliers d'habitants remontent la Procession illuminée uniquement par des torches et se réunissent autour de la colline de la Grande Citadelle. Sous les applaudissements, le Maître des Cérémonies de la Guilde de Magie (actuellement le magicien demi-elfe Gil Sparecrow) sort de la citadelle et présente les 15 participants du Festival qui dure jusqu'à minuit. Les concurrents sont presque toujours des illusionnistes qui ne sont pas natifs de la ville ou qui ne font pas encore partie de la Guilde de Magie. Ils sont répartis en 5 équipes de 3 individus. Chacun leur tour, les groupes tentent, en 40 minutes, de présenter le spectacle d'illusions le plus impressionnant possible. Ces démonstrations, effectuées sans l'aide d'objets magiques, doivent être inoffensives pour les spectateurs ou la citadelle, mais être merveilleuses, saisissantes, détaillées et aussi vivantes que possible.

Chaque exhibition repose sur un thème établi de longue date : une attaque de monstres et d'humanoïdes contre la Grande Citadelle, repoussée par des guerriers et des lanceurs de sorts retranchés à l'intérieur. Ce thème est inspiré d'un événement historique : l'attaque de la cité par une armée d'humanoïdes, en 43 AC. L'assaut fut repoussé grâce à l'utilisation intelligente de la magie d'illusion par les défenseurs de la ville. Les concurrents peuvent broder sur ce thème et y inclure des monstres et des sorts qui n'ont rien d'historique. Les attaquants doivent être véritablement terrifiants et les défenseurs héroïques.

Le concours est arbitré par Kielen Jalucian, le Maître de la Guilde de Magie de Faucongris; Jallarzi Sallavarian, un magicien de la région, membre du Cercle des Huit, et Torrentz Hebvard, le président la Société de Magie de Faucongris. La récompense est fixée à 500 po pour chaque membre du groupe vainqueur, ainsi qu'un entraînement à moitié prix dans la Guilde de Magie pour atteindre le prochain niveau d'expérience. Les vainqueurs s'inscrivent en outre gratuitement à la guilde.

Au cours des démonstrations, les vendeurs de nourriture font fortune avec leurs châtaignes grillées, leurs écureuils rôtis, leur vin chaud, leur bière en tonneau, etc. À l'extérieur de la citadelle, on prépare un grand repas chaud pour tous les gens présents à la fin des représentations. La plupart des gens assistant à l'événement sont morts de fatigue quand ils reprennent le travail le lendemain.

Juste après Regain, le premier jour du mois de plantain, toutes les guildes de Faucongris doivent, avant midi, présenter la liste de leurs membres à la demeure du Haut Quartier de Glodreddi





Bakkanin, l'Inspecteur des Impôts. Une équipe de scribes est chargée d'énoncer à voix haute tous les membres officiels des guildes à "l'Hôtel de Ville" (le Palais du Seigneur Bailli) avant d'afficher ces listes à l'extérieur pour que tout le monde puisse les consulter. Si une liste arrive en retard, on décrète que la guilde n'a aucun membre et qu'elle n'a donc plus d'existence légale, à moins qu'une forte amende (un énorme dessous-de-table) n'accompagne le bordereau quand il arrive entre les mains de l'Inspecteur des Impôts. En dix ans, on n'a jamais entendu parler d'un quelconque retard, certains remettant même la liste de leurs membres dès la fin de Froidenoce. Les maîtres de guildes un peu lents sont souvent pris de panique quand ils n'ont pas terminé d'établir leurs relevés, ce qui débouche sur une véritable frénésie dans certains quartiers, au cours de Regain.

Le premier jour de plantain, se tient également la deuxième des quatre réunions du Grand Conseil des Guildes de Faucongris, au Palais du Seigneur Bailli. Cette réunion est décrite pour la période de Froidenoce.

Ormeville est la seule ville de la région à célébrer Regain. On y organise des concours d'horticulture, des courses à pied, des mariages, des dégustations de bière, des festins, etc. Le Havre et Âprebaie préparent leurs rues, leurs docks et leurs boutiques pour l'arrivée des premières caravelles et autres navires venus des ports étrangers. Une seule église du Havre célèbre encore la Fête d'Édoira, qui était, il y a encore dix ans, un événement majeur ; aucune église de Puysenar ou d'Âprebaie ne la célèbre, bien que leur population se souvienne encore d'Édoira. Les petites-gens d'Ormeville ne connaissent pas du tout Édoira.

Le Havre effectue des manœuvres militaires en prévision des raids de l'Empire orque qui peuvent déjà avoir commencé à l'ouest. Puysenar se prépare à l'afflux de caravanes et de soldats de la Milice de Faucongris. Certains sont déjà prêts à quitter la ville pour reprendre leurs activités criminelles dans la contrée.

Chaudenoce

Cette semaine particulièrement chaude n'est pas entièrement chômée à Faucongris. La troisième rencontre entre les diplomates et l'Oligarchie a lieu le premier jour du mois, un lunedi.

Le 4, jour du solstice d'été, est férié. Les boutiques sont fermées pour célébrer l'été et remercier les divinités appropriées. Hormis le personnel indispensable à la sécurité (les soldats, la Garde, etc.), tout le monde se repose. Comme c'est aussi le jour de dieudi et que la plupart des gens se rendent dans leurs églises au cours de la journée, cette journée de repos concerne surtout les ouvriers qui travaillent dans le domaine des loisirs et les employés du gouvernement ou des temples qui n'occupent pas de postes clefs, tels les messagers, les administratifs et les cuisiniers. Les prêtres sont de "garde" en permanence, mais ceux qui ne sont pas essentiels à la célébration des offices peuvent profiter de la journée. Une vieille tradition veut que la plupart des boutiques et les deux marchés de la ville soient fermés. Certains divertissements, comme le jeu, le théâtre et les combats de gladiateurs, sont interdits.

Le jour du solstice d'été est le Jour Saint de Pélor, maître du soleil, de la lumière et des soins. Ce dieu est vénéré par beaucoup à Faucongris et ce jour connaît le plus grand festival de la ville en son honneur. Tous les prêtres de Pélor de la région participent à la préparation de l'événement. Le public est invité au temple du dieu, dans le Quartier du Jardin. La foule des fidèles occupe tout l'espace compris entre le Bief à l'est, le Mur de la Noblesse au sud et le Passage du Soleil à l'ouest, ainsi que la petite rue séparant le Temple de Pélor et le Grand Théâtre. La cérémonie dure de l'aube à midi et le temps est souvent modifié par les prêtres pour que le soleil brille.

L'après-midi, un énorme banquet est préparé pour tous ceux qui sont présents. "Un homme affamé et dépourvu de sagesse", disent les prêtres en servant de la soupe, de l'eau fraîche et du pain. "Comme le soleil, nous donnons sans contrepartie." Après le banquet, les prêtres, vêtus de jaune et d'or, conduisent un cortège le long de la Procession jusqu'à la Vieille Ville où ils se dispersent en petits groupes et offrent des soins magiques, de la nourriture et un peu de réconfort à tous ceux qui en font la demande. On s'intéresse beaucoup aux enfants à cette occasion ; ceux qui ont besoin de soins impossibles à donner sur place sont conduits immédiatement au Temple de Pélor pour y être traités gratuitement.

Une des conséquences de ce bénévolat, c'est que de nombreux membres de la Guilde des voleurs, de la Guilde des assassins et de l'Union des mendiants, qui ont grandi dans la cité, se souviennent que des prêtres de Pélor les ont aidés par le passé. Le temple et son clergé sont donc sous la protection de ces trois organisations. Quiconque vole ou s'en prend à un des prêtres de ce dieu est chassé sans pitié et victime d'un horrible destin. Les prêtres de Pélor ne savent absolument rien de cela.

Si on peut reprocher quelque chose aux prêtres de Pélor, c'est leur attitude insolente envers les nobles de la ville et la plupart des citoyens de classe moyenne. Ils savent, qu'en général, les gens ne font la charité que si on les y oblige en leur faisant honte. Ainsi, le clergé est devenu assez talentueux pour exploiter certains incidents, comme transporter devant tout le monde des enfants de la Vieille Ville, malades, mutilés ou mourants, le long de la Procession jusqu'au Temple de Pélor. Les badauds sont abordés par des prêtres mineurs qui réclament une aumône





Symboles de Pélor et de Béory

pour payer les soins de ces innocents. Les prêtres demandent à tous ceux qu'ils rencontrent de donner, donner et donner encore : "Donner deux fois, c'est être béni deux fois ! Donnez !" Les citoyens avares se plaignent d'être forcés de donner par de vagues silhouettes qui se tiennent derrière eux et leur murmurent à l'oreille des choses comme : "Donnez votre argent ou je vous arracherai le cœur, ce qui sera toujours ça de pris". Peu de gens croient que cela arrive vraiment.

La soirée du 4e jour de Chaudenoce est, bien entendu, la nuit du solstice d'été. Les deux lunes, Luna et Célène, sont pleines. Les fidèles de Célestian veillent toute la nuit autour de l'Observatoire de l'Université Grise. Le clou du spectacle est lorsque Célène éclipse Luna, à minuit. C'est un moment solennel et, quelquefois, on peut y déceler des indices annonçant un événement futur, qu'il soit de bon ou de mauvais augure.

La nuit du solstice d'été est également importante pour les druides de Béory, d'Obad-Haï et d'autres dieux, qui considèrent que c'est la nuit la plus sacrée de l'année. Toutes les querelles entre les cultes sont mises de côté et les chefs des cercles druidiques de la région s'unissent pour célébrer la Tærre et le Grand Équilibre. Pour les druides, c'est la nuit la plus propice pour récolter le gui, qu'ils utilisent pour leurs sorts. Beaucoup d'entre eux se rendent à l'ouest et au sud de Faucongris au début de la semaine, pour en cueillir dans la Forêt Noueuse avec des serpes et des coupes spéciales.

C'est aussi la nuit où les loups-garous chassent partout sur la Tærre, l'effet combiné des deux lunes rendant presque impossible à un lycanthrope d'éviter de se transformer. Les lycanthropes orientés vers le mal sont connus pour devenir temporairement fous et donc, encore plus dangereux.

Les deux jours suivant cette nuit, le 5 et le 6 de Chaudenoce, sont consacrés aux Journées des Guildes, pour lesquelles les artisans de la ville se sont préparés depuis des mois. On expose publiquement, sur le Haut Marché, les ouvrages des artisans. Ces produits sont considérés comme les meilleurs de tout Flannesse, qu'il s'agisse de joyaux, de tapis, de vêtements (il y en a beaucoup), de fourrures, de meubles, de verrerie, d'armures, d'armes, d'outils, de chariots, de carrioles, d'équipements

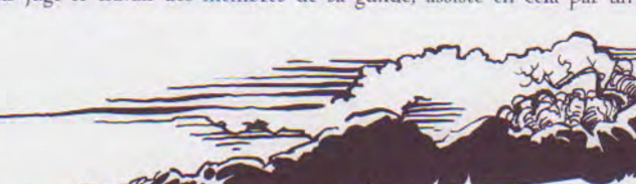


Chaudenoce

en cuir, etc. Les étalages sont très sévèrement gardés et l'on sait que la Guilde des voleurs est particulièrement bien payée pour surveiller ces produits, même la nuit. Tout le monde en ville prend un peu sur son temps de travail pour se rendre à l'exposition ; même les mendiants de la Vieille Ville viennent jeter un coup d'œil. Les Journées des Guildes ne sont pas chômées, mais tous veulent découvrir ces merveilles. L'Oligarchie inaugure ces deux journées. Le Seigneur Bailli, Nérof Gasgal, y prononce de vibrants discours en soulignant le fait que ces Journées des Guildes montrent au monde pourquoi Faucongris est la puissance commerciale et économique que l'on connaît aujourd'hui.

Chaque visiteur propose une somme d'argent pour chaque produit présenté. Celui qui offre le plus pour un objet l'acquiert à la fin du festival. Des centaines de visiteurs se rendent à Faucongris pour admirer ces œuvres d'art et participer aux enchères. Les individus les plus riches viennent des villes et des manoirs seigneuriaux du domaine de Faucongris mais aussi des royaumes voisins de Dyves, de Véluna, du Verbobonc, de Furyondie et des États d'Urnst. On aperçoit de temps en temps des gens venus de Célène, des États d'Ulek, de Kéolande ou du Nyrond mais aussi quelques marchands et nobles du Royaume-Uni d'Ahlissa. Les auberges et les tavernes de la ville sont pleines à craquer.

L'exposition artisanale est aussi l'occasion de grandes compétitions. Le maître de chaque guilde d'artisans juge le travail des membres de sa guilde, assisté en cela par un à quatre





membres supérieurs de l'organisation, désignés par une loterie et qui ne peuvent participer aux épreuves mais ont la possibilité d'exposer et de vendre leurs créations. Chaque catégorie est déterminée selon le type de produits (par exemple, le maître de la Guilde des maroquiniers et des tanneurs peut juger différentes catégories comme les bottes, les selles, les gants, les armures de cuir, etc.). Celui qui décroche le prix dans une catégorie remporte la très convoitée Médaille de Zagig, symbole d'accomplissement. Cette superbe médaille en or (d'une valeur de 10 po), avec des rubans bleus et rouges, permet à celui qui l'expose dans sa boutique d'augmenter ses prix et ses ventes d'une manière significative pendant plusieurs années.

Divers concours étonnants ont été ajoutés d'année en année, plus particulièrement par les guildes de services qui souhaitaient obtenir la même reconnaissance que les artisans. Ainsi, on peut assister à d'incroyables compétitions organisées par l'Union des dockers, l'Union des ouvriers, la Guilde des juristes, des scribes et des comptables et la Guilde des barbiers et des dentistes. Les dockers et les ouvriers s'affrontent dans des épreuves de force, soulevant des poids énormes, et se retrouvant parfois dans un labyrinthe complexe. Les juristes et les scribes organisent des joutes oratoires ou écrites, en utilisant souvent d'autres langages que le commun (tel l'ancien suélois utilisé par la guilde pour ses documents). Pour la Guilde des barbiers et des dentistes, la médaille de Zagig est accordée à celui qui remporte une compétition en deux étapes. Tout d'abord, les concurrents doivent arracher les dents cariées de volontaires ayant évidemment de tels problèmes, en effectuant le plus d'opérations possible dans un délai de 30 minutes. Les volontaires reçoivent 10 pa, mais la plupart prennent la précaution d'être suffisamment ivres pour ne pas trop souffrir. Ensuite, les concurrents doivent couper les cheveux et tailler la barbe des mêmes volontaires en une heure. La vitesse à laquelle ils travaillent est hallucinante (et peut-être même effrayante) pour tous ceux qui sont nouveaux en ville.

Les fermiers des terres avoisinantes ont également voulu participer et, au cours des Journées des Guildes, ils louent des espaces dans le Bas Marché et se mesurent pour les meilleures bêtes d'élevage et les meilleurs légumes. Ces dernières années, la Guilde des boulangers et des cuisiniers et la Guilde des bouchers se sont jointes aux fermiers. On trouve donc sur le Bas Marché une incroyable variété de produits de boulangerie et de plats cuisinés (tenus au chaud par quelques petits sorts utilisés en cuisine), exposés dans des tentes et jugés. On assiste aussi à des compétitions entre les gens du métier. Un prêtre de Zilchus du duché d'Urnst a décrit les Journées des Guildes comme étant "une orgie prodigieuse de productivité professionnelle".

Les bouffons costumés, les bardes, les dresseurs, les diseurs de bonne aventure, les Rhéniens, les barbares, les mystiques, les vendeurs de rue, les pickpockets, les gamins des rues, les espions des guildes étrangères et bien d'autres encore sont beaucoup plus nombreux pendant ces deux jours. Cela donne à la cité l'air de carnaval qu'on lui connaît pendant Froidenoce ou Brassine, tout en lui conservant un aspect professionnel et commercial.

Cependant, tout le monde sait qu'en coulisses, la corruption, le sabotage, le chantage, le vol et bien pire encore sont monnaie courante, certains maîtres de guilde et fermiers étant déterminés à remporter la Médaille de Zagig à tout prix. On se souvient encore de l'affaire de la "courge du Fermier Giles", en 581 AC, quand on découvrit que la cucurbitacée ayant remporté le prix avait été grossie par magie. Quiconque contrefait une Médaille de Zagig est passible du même châtiment que s'il avait contrefait la monnaie de Faucongris : l'emprisonnement, les travaux forcés, une amende, etc. Malgré cela, certains essaient toujours, bien qu'ils soient extrêmement prudents et n'exhibent leur médaille que dans les cités étrangères et jamais à Faucongris.

Juste après Chaudenoce, le premier jour du mois de moissonnier, se tient le troisième Grand Conseil des Guildes de Faucongris, au Palais du Seigneur Bailli.

Chaudenoce est fériée à Ormeville, et c'est l'occasion de toutes sortes de fêtes et de divertissements dans la communauté. Le dieudi, le 4e jour de Chaudenoce, est une grande fête religieuse. En ce jour, tous les chefs religieux de la ville s'unissent pour un service commun se prolongeant de l'aube au crépuscule, entrecoupé de nombreux festins et concerts. Un concours de pêche et de friture est organisé le 7e jour de Chaudenoce.

Le jour du solstice d'été est le jour anniversaire de la Fondation de Puysenar (il y a des siècles, autour d'un puits artésien). Cette célébration est l'occasion d'une grande parade dans toute la ville par les soldats de la Milice de Faucongris. Par le passé, c'était les troupes du baron qui défilaient (c'était également des brigands). La bannière de la ville est portée par les troupes, mais cela n'est pas très apprécié par les elfes, surtout ceux de Célène. Le blason de Puysenar porte de nombreux emblèmes pris aux elfes de la Forêt Noueuse et de la Mortesylve, tués au cours de batailles passées par les gardes de la ville ou des bandits de grand chemin. Le Jour de la Fondation est assez agité, l'alcool coule à flots, on se bagarre et il y a beaucoup de musique mais le tout s'accompagne d'un désagréable penchant xénophobe contre tous ceux dont les ancêtres ne sont pas originaires de la ville.

Mortelune

Les deux lunes de la Tærre sont nouvelles la nuit du 11e jour de moibéni (toujours un dieudi), ce qui vaut à cette soirée différentes appellations, comme Mortelune, Nuit Sombre ou Nuit des Étoiles. On peut y voir beaucoup plus d'étoiles qu'au cours de toutes les autres nuits de l'année. C'est bien évidemment une nuit sacrée pour les fidèles de Célestian qui se réunissent autour de l'Observatoire de l'Université Grise pour de longues cérémonies et de longs débats sur l'astrologie. Fort heureusement, l'activité des lycanthropes est à son plus bas niveau de l'année.

Cependant, tout le monde n'apprécie pas cette soirée, l'absence des lunes étant souvent perçue comme un mauvais signe du destin. Toute la nuit, les fermiers et les éleveurs entretiennent souvent des feux, surtout à Ormeville et à Puysenar, ainsi que dans les petits villages du domaine de Faucongris. De plus, dans certaines religions humanoïdes, cette nuit est considérée comme idéale pour effectuer des raids sur les hameaux civilisés. La sécurité est donc renforcée. L'activité criminelle est également en hausse ; dans plusieurs religions de

divinités du vol et autres agissements discrets, cette nuit est également sacrée, mais leurs fidèles doivent s'acquitter de missions spéciales pour prouver leur intelligence et leur compétence. Enfin, certains cultes maléfiques estiment que c'est une nuit maudite au cours de laquelle ils doivent commettre des meurtres, kidnapper des gens et effectuer de viles cérémonies.

Brassine

Avant d'aborder le festival de Brassine, il faut noter que, tous les quatre ans, sont organisées des élections publiques pour désigner les membres du Conseil Populaire de Faucongris. L'élection a lieu le 28 du mois de vendangier, la veille de Brassine. La folie de cette journée est absolument inimaginable. La prochaine élection aura lieu en 494 AC, mais la campagne électorale a déjà commencé dans certains quartiers.

Seuls, les premier et dernier jours (lunedi et dimanse) de Brassine sont fériés à Faucongris, ce qui implique que personne ne peut être obligé de travailler et que la liesse populaire est encouragée par le gouvernement. Cependant, de nombreux citoyens prennent vraiment cette célébration à cœur et l'ivresse publique est très répandue, peut-être trop, puisque même des membres de la Milice de Faucongris et de la Garde de la Ville prennent leur service à moitié ivres pendant cette période.

Brassine est réputée pour ses concours de boissons, qui se déroulent toute la semaine dans la Guilde des brasseurs et des valets d'écurie. Comme Faucongris est une ville cosmopolite, avec d'importants réseaux commerciaux, toutes sortes de bières, d'hydromels, de vins, de spiritueux, de liqueurs et d'autres boissons venues de tous les coins de Flannesse sont jugés, par catégories, par les membres de la guilde. On s'assure par magie qu'aucune boisson ne contient du poison, bien que certaines catégories correspondent à des boissons non mortelles dont les effets sont assimilables à ceux d'un toxique. La ville prend des airs de cirque et les rues s'emplissent d'acteurs, de jongleurs, d'acrobates, de dresseurs d'animaux et de monstres et d'aventuriers souriants exhibant leurs derniers trophées. Même les Rhéniens et les habitants du Bouge sont les bienvenus. Les commerces et les auberges sont décorés d'épis de maïs, de gerbes de blé et d'orge, de calebasses mûres etc. Partout, on offre de la bière et du cidre. Les services religieux du dieudi sont généralement très courts.

Le festival est célébré à Ormeville, Âprebaie, Puysenar et Le Havre, bien que le ton soit légèrement différent dans chaque ville. À Ormeville, Brassine est l'occasion de festins joyeux avec de la musique et des danses ; on y boit de manière modérée. Toute la semaine est fériée et les petites-gens de Faucongris et d'ailleurs peuvent se joindre aux festivités. Le festival atteint son apogée le dieudi ; les services religieux y sont animés et se déroulent souvent dehors.

À Âprebaie, de véritables pugilats entre soldats, marins et bateliers flirtent avec l'émeute et le "temple de la Bière" (on érige chaque année un grand enclos pour contenir les gens ivres) est plein craquer. Pendant Brassine, la ville est bruyante, colorée, enfiévrée, et tous oublient les bonnes manières (ce qui n'est pas trop difficile ici). La ville touche le fond au cours de la parade nocturne du dimanse ; le lendemain est un jour de congé non officiel, la plupart des gens se remettant de leurs gueules de bois.

À Puysenar, le taux de criminalité s'envole pendant Brassine, de nombreuses personnes ivres étant agressées et dépouillées. Cependant, les caravanes n'ont pas grand-chose à craindre des bandits qui, pour la plupart, se sont rendus en ville pour faire la fête. Des concours entre des dizaines de brasseurs de bière sont organisés la nuit, ainsi que des compétitions sportives et des courses de chevaux, le jour.

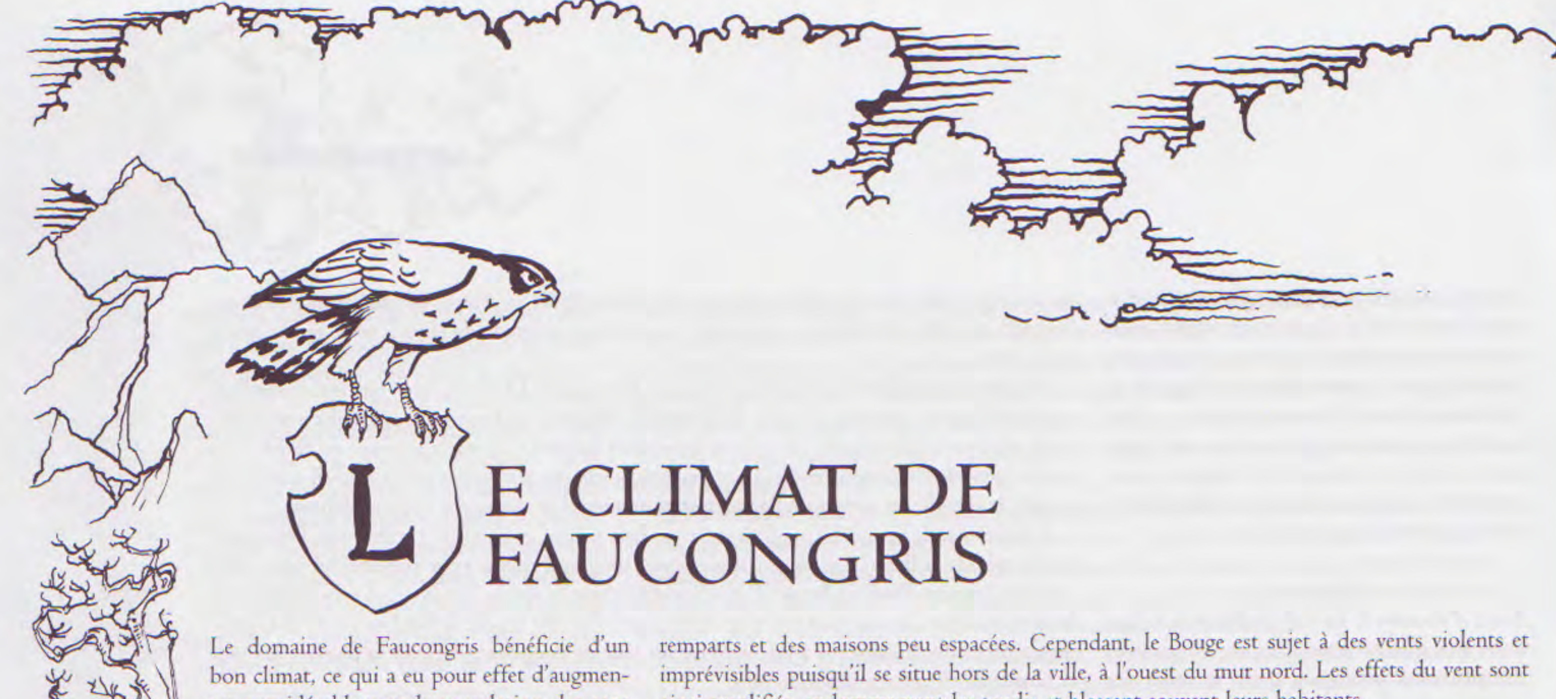
Au Havre, des relèves régulières sont assurées pour que les gardes bénéficient d'un ou deux jours de repos pendant Brassine, mais la garnison reste en alerte constante en cas d'une attaque des orques. L'atmosphère festive y est aussi frénétique qu'à Âprebaie, mais sans ses rires et sa décontraction, l'ambiance étant lourde et tendue. Des "chasses à l'orque" sont souvent organisées la nuit, par des groupes de citoyens ivres et armés qui errent dans les rues à la recherche de tout ce qui peut vaguement ressembler à un humanoïde. Au cours des dernières années, quelqu'un a pimenté un peu les choses en lâchant dans la ville des gobelins et des orques capturés. Ces derniers doivent se battre contre des foules surexcitées. Il est rare qu'un de ces humanoïdes échappe à cet horrible destin, mais cela est déjà arrivé.

Le Seigneur Bailli et l'Oligarchie de Faucongris ont deux réunions importantes au cours de la semaine. La quatrième entrevue avec les diplomates, le 1er jour de Brassine (lunedi) ; voir Froidenoce page 40 pour plus de détail. C'est généralement l'entretien le plus détendu, même si de temps en temps un diplomate ou un oligarque boit trop et dit quelque chose qui sème le trouble.

Le quatrième et dernier Grand Conseil des Guildes de Faucongris se tenait autrefois le premier jour de soufflebise, juste après Brassine. C'était une erreur d'organisation puisque plus d'un maître de guilde arrivait, soit ivre, soit avec une énorme migraine. En 585 AC, Nérof Gasgal décida que cette réunion aurait désormais lieu le 3e jour de soufflebise, un tertredi, au soulagement général. À cette occasion, les oligarques et les maîtres de guildes se réunissent au Palais du Seigneur Bailli.

Le 8e jour de soufflebise, le deuxième lunedi après Brassine, le Seigneur Bailli et l'Oligarchie réunissent le Conseil Annuel des Baillis et Seigneurs de Faucongris, créé après la Grande Guerre (voir "Politique et gouvernement de Faucongris"). S'y rassemblent les dirigeants d'Ormeville, d'Âprebaie, du Havre, de Puysenar et des représentants des petites communautés comme Grossettgrottell, Les Deux Gués, Le Gué, Grisseuil, Karakast, les villes minières des Cairannes et d'autres communautés de la Forêt Noueuse et du nord de la Côte Sauvage. Tous viennent parler de leurs problèmes, avec Nérof Gasgal et les autres dirigeants. Cette réunion peut être assez houleuse quand on aborde le problème de l'Empire orque. La présence de la Gynarche d'Âprebaie est tout aussi désagréable pour le Seigneur Bailli. Elle a réussi à s'imposer au conseil malgré toutes les tentatives pour l'en exclure et, ainsi, ne négocie qu'avec le commandant de la Milice Montagnarde et des Marins de Combat d'Âprebaie (qui sont également présents). La Gynarche et Nérof Gasgal se haïssent, bien qu'ils montrent en public une politesse exemplaire.





LE CLIMAT DE FAUCONGRIS

Le domaine de Faucongris bénéficie d'un bon climat, ce qui a eu pour effet d'augmenter considérablement la population des sans logis dans le bas-quartier, dans le quartier des voleurs et dans les secteurs situés le long de la rivière, comme le Bouge et le nouveau quartier pauvre de Longue Berge. Les réfugiés de la guerre et les immigrants ont entendu dire que la loi était sévère à Faucongris, mais qu'il y régnait un climat acceptable.

Dans tout le domaine de Faucongris, le climat est le même, avec quelques petites variations dues à la géographie, décrites ci-dessous.

Les communautés près du Nyr Dyv, au nord des Cairannes, sont soumises aux "effets de lac" qui rafraîchissent les gens au cœur de l'été et les réchauffent en hiver. Cependant, en raison de ces effets, il y a plus de probabilités qu'il neige en hiver à Ormeville que sur la cité de Faucongris située plus au sud. Le jour, les vents soufflent généralement vers les terres et, la nuit, vers le large du lac. Les tempêtes qui passent au-dessus du Nyr Dyv en allant vers l'ouest, sont souvent atténuées après avoir franchi la Grande Péninsule Australe, qui forme la Baie Centrale et constitue l'étendue la plus au nord des Cairannes; cela profite au trafic maritime à l'ouest du Nyr Dyv. Dyves et la Furyondie australe subissent rarement de violentes tempêtes.

Protégées par les Cairannes et les Abbor-Alz, la plaine de Faucongris (qui inclut la cité) et la Forêt Noueuse, à l'est, ont un climat plus doux que le duché d'Urnst. Les grandes tempêtes venant de l'est et du nord-est sont atténuées et il est bien rare qu'il tombe des trombes d'eau, la pluie se déversant sur les collines et les montagnes de l'ouest. Dans la cité de Faucongris, les vents violents sont rarement un problème, en raison des remparts et des maisons peu espacées. Cependant, le Bouge est sujet à des vents violents et imprévisibles puisqu'il se situe hors de la ville, à l'ouest du mur nord. Les effets du vent sont ainsi amplifiés, endommageant les taudis et blessant souvent leurs habitants.

La Côte Sauvage connaît quelques phénomènes météorologiques intéressants, probablement provoqués par le Désert Étincelant, chaud et aride. Les pluies viennent le plus souvent du sud-est, en traversant la baie des Moutons. Puysenar et Le Havre sont régulièrement soumises à des "pluies sales" provoquées par le sable soulevé par les vents d'est et retombant sur ces régions les jours de pluie. En conséquence, on filtre toujours l'eau de pluie ou on la laisse reposer pendant une journée avant de la consommer. Les jours particulièrement venteux, le nord de la Côte Sauvage est frappé par les résidus des énormes tempêtes de sable du Désert Étincelant. Le citoyen moyen ne le remarque presque pas ou ne distingue qu'un léger halo jaunâtre dans l'atmosphère; les résidants du coin se sont habitués à leurs maisons et à leurs rues particulièrement poussiéreuses. Les ventes de balais sont toujours très bonnes et, les mauvais jours, les habitants se couvrent le nez et la bouche d'un morceau de tissu. Ceux qui sont allergiques à la poussière souffrent ou s'installent ailleurs.

Le Havre, Âprebaie et les autres communautés côtières du domaine de Faucongris situées le long de la baie des Moutons subissent des "effets de baie", similaires à ceux que l'on enregistre à Ormeville à cause du lac : des températures plus douces en été, en automne et en hiver. Il neige très rarement, grâce au Désert Étincelant; la pluie est plus fréquente. La baie des Moutons ne gèle jamais; en de rares occasions, la glace se forme sur les berges. Des vents chauds soufflent vers l'intérieur des terres le jour, mais ils prennent n'importe quelle direction la nuit. Les marins parlent d'une forte brise à quelques kilomètres de la côte du Désert Étincelant, au cours de la journée, mais sans grandes conséquences sur la navigation.

Les tempêtes de cette région viennent le plus souvent du sud-est en automne et au printemps; quelques-unes arrivent du nord-est au printemps, en été et en automne. Ces tempêtes ne sont pas aussi violentes que celles de la mer de Guéarnat, au sud-est, et la hauteur des vagues reste moyenne. Les voiliers ont peu de problèmes, mais les galères restent proches des côtes (entre Le Havre et Âprebaie) et accostent au premier signe de tempête.

Chaque année, pendant les mois de vendangier et de moibéni, Le Havre et les communautés côtières de la région sont balayées par un vent très particulier appelé "Souffle Soin". Il doit son nom au fait qu'il est censé soigner les maladies et débarrasser les rues de leur poussière. Ce vent puissant provient apparemment du sud-est de la baie des Moutons, soufflant vers le nord-est, en direction du nord de la Côte Sauvage et affectant une région comprise entre l'embouchure du fleuve Sélitane et environ 90 kilomètres au sud du Havre. Il se calme à environ 45 kilomètres dans les terres. Le Souffle Soin se lève généralement après midi et persiste jusqu'à très tard la nuit (1d6 + 7 heures). Il atteint rarement Âprebaie. Comme il est très difficile de lutter contre lui, les voiliers descendant de la baie des Moutons vers la mer de Guéarnat évitent de naviguer l'après-midi, sauf s'ils peuvent rester près des côtes du Désert Étincelant.

Le Souffle Soin a une vitesse de 6d10+5 km/h (moyenne d'environ 38 km/h), qui doit être déterminée toutes les heures. Quand sa vitesse dépasse 45 km/h, considérez que ses effets sont similaires à ceux du sort de mage du 3[e] niveau *rafale*. Les déplacements sur terre sont



réduits de 25 % (de 75 % si on marche face au vent), et les tirs de projectiles voient leur portée réduite de moitié et subissent les pénalités suivantes pour toucher : -1 à courte portée et -2 pour les autres portées. Voir les Tableaux 78 et 79 du Guide du Maître pour les effets sur la navigation, en considérant que le Souffle Soin est équivalent à une rafale.

Tableaux Météorologiques pour Faucongris

Voici une série de tableaux permettant de déterminer la météo de chaque jour dans le domaine de Faucongris. Contrairement aux tableaux plus complexes parus dans les premiers suppléments GREYHAWK, ceux-là ont été établis en fonction des aventuriers et pour satisfaire les joueurs dont l'intérêt pour le temps est assez limité, sauf s'il s'agit d'un phénomène comme une tornade, un blizzard, un ouragan, une inondation, etc.

Il faut ajouter quelques mots concernant la météorologie du point de vue de l'aventurier moyen. Tout d'abord, presque personne ne se préoccupe d'effectuer des relevés. Les thermomètres ne sont pas très utilisés sur Flannesse car ils sont fragiles et le mercure est rare ; seuls quelques sages, prêtres et magiciens s'en servent au cours de leurs recherches. Il existe des instruments pour mesurer la pression de l'air, l'humidité, la vitesse du vent, etc., mais encore une fois, ils ne sont employés que par les érudits et n'ont presque aucun usage pratique pour les explorateurs, les chasseurs de trésors et les aventuriers (à moins qu'un tel objet puisse être volé et revendu un bon prix). Presque tous les citoyens et les nobles n'ont que faire de ces instruments météorologiques.

Aussi, dans un souci de simplicité, les conditions météorologiques sont déterminées par des jets de dés rapides et ont des conséquences directes sur le jeu. On se contente de définir les éléments suivants : la couverture nuageuse, la température locale (une moyenne) et les intempéries (pluie, neige, grêle, brouillard, etc.). La vitesse du vent et sa direction peuvent être déterminées si le besoin s'en fait sentir, surtout si les PJ *volent* ou sont en *lévitation*.

Pour utiliser les tableaux suivants, effectuez un jet de 1d12 pour chaque journée du jeu, sur les tableaux appropriés, selon la saison. Notez qu'il n'y a risque d'intempéries que si le ciel est partiellement ou totalement couvert. Pour les déterminer, lancez 1d12 et consultez le tableau approprié, en utilisant la colonne correspondant à la température du jour. Si besoin, utilisez 1d20 et la colonne correspondant à la saison sur le tableau de la Direction du Vent. Il est recommandé d'espacer ces jets d'au moins trois heures de jeu. Enfin, reportez-vous au "Tableau des effets météorologiques" pour connaître les implications concrètes du temps sur la campagne.

Couverture nuageuse

Elle peut être nulle (nulle), partielle (part) ou totale (tot). Il n'y a risque d'intempéries que dans les deux derniers cas. La principale différence entre un ciel partiellement couvert et un ciel totalement couvert réside dans le fait que les études astrologiques et la navigation, en se basant sur les étoiles, le soleil ou les lunes, sont impossibles si la couverture nuageuse est totale ; la luminosité est réduite par les nuages et les sorts modifiant les conditions météorologiques dépendent également de la couverture nuageuse.

Températures

Pour les aventuriers, les températures sur le domaine de Faucongris sont réparties en trois catégories. Chaque catégorie est fixée en fonction de l'inconfort (ou des dommages) qu'elle génère et les vêtements que l'on doit porter pour être à l'aise (et à l'abri des dommages).

Froides : cette catégorie regroupe toutes les températures inférieures à 4 °C ; on considère qu'il gèle à partir de 0 °C. Sur le domaine de Faucongris, la température la plus basse est d'environ –23 °C, le vent pouvant, certaines nuits de l'année, faire chuter ces températures à –40 °C. L'eau gèle à 0 °C et, à cause du vent, la fraîcheur se transforme en froid intense. Cependant, il suffit de se couvrir. Les vêtements d'hiver comprennent des manteaux en laine ou doublés de fourrure et munis de capuches, des mitaines ou des gants épais, ainsi que des chapeaux ou des toques, des écharpes, des houppelandes, des robes épaisses et des bottes fourrées avec de grosses semelles (leur prix est indiqué sur le Tableau 44 du *Manuel des Joueurs*). Les paysans s'entourent les pieds de lambeaux de tissu, utilisent des couvertures à la place de manteaux et des guenilles pour se protéger la tête. Le papier est un bon isolant, mais les pauvres s'en procurent rarement sauf s'ils mettent la main sur des parchemins ou sur le livre de sorts d'un magicien.

S'ils peuvent l'éviter, peu de gens sortent quand il fait froid et surtout quand il y a du vent ou de la neige ; les voyages lointains sont rares. Les nuits peuvent être particulièrement froides ; pour dormir, il faut souvent utiliser plusieurs couvertures et couettes. Une exposition prolongée à la neige humidifie les vêtements, annulant leurs propriétés protectrices jusqu'à ce qu'on les sèche. Il faut maintenir au chaud les liquides pour éviter qu'ils gèlent, ce qui peut endommager des potions magiques ou fendre les bouteilles.

Un personnage qui n'est pas équipé de vêtements ou de protections adéquats subit 1d4 points de dommages toutes les demi-heures (3 tours) ou 1 point de dommages en réussissant un jet de Constitution avec 5d6. De plus, il perd 1 point de Force, de Constitution et de Dextérité dans le même intervalle (pas de jet de sauvegarde). Il meurt si l'un de ces attributs tombe à 0.

Très peu d'humanoïdes se déplacent quand il fait froid, préférant rester dans leurs tanières sauf s'ils sont affamés. De nombreux monstres et animaux hibernent en hiver. Tenez en compte pour les jets de rencontres.

Fraîches : les températures comprises entre 4 °C et 13 °C sont considérées comme fraîches et inconfortables pour la plupart des habitants des zones tempérées. Gants, mitaines, chapeaux, écharpes et longs manteaux sont trop chauds. On leur préfère des bottes avec des bandelettes autour des pieds, des manteaux plus légers, d'épaisses tuniques, des pantalons longs, des robes épaisses, etc. Le coton et le lin sont aussi utilisés que la laine, pour les vêtements. La nuit, les feux de camp sont fréquents, et une couverture suffit généralement. Certaines nuits fraîches de printemps et d'automne, il faut souvent se couvrir davantage.





Un personnage qui n'est pas équipé de vêtements ou de protections adéquats subit 1 point de dommages toutes les heures, sauf s'il réussit un jet de Constitution avec 4d6. De plus, il perd 1 point de Dextérité mais pas plus (pas de jet de sauvegarde).

En règle générale, plus le temps se rafraîchit, moins on rencontre de monstres. Les humanoïdes, comme les orques et les gobelins, n'aiment pas voyager dans ces conditions mais, s'ils sont affamés, ils ne rechignent pas à s'en prendre à des fermes ou à des caravanes.

Chaudes : l'été, durant lequel, sur le domaine de Faucongris, les températures moyennes sont comprises entre 13 °C et 32 °C, ne nécessite aucun vêtement particulier. Les manteaux, les vêtements et les robes sont légers et les riches portent de la soie ou d'autres tissus précieux. Les travailleurs s'habillent de pantalons légers et, les jours ensoleillés, ne mettent pas de chemise. Les pauvres se chaussent de sandales ou vont pieds nus. Il est inutile de se couvrir la nuit et peu de feux sont allumés.

Il est rare qu'au cours de l'année on enregistre des températures supérieures à 35 °C. Il suffit de boire beaucoup d'eau chaque jour et de se reposer régulièrement pour éviter tout problème de santé. Tant qu'un personnage a de l'eau, on considère qu'il boit régulièrement et remplit sa gourde tout aussi régulièrement. Un individu qui travaille, marche ou combat ne s'hydrate pas, doit réussir toutes les heures un jet de Constitution avec 4d6 ou être pris d'étourdissements (vitesse réduite de moitié et –2 pour toucher); s'il rate un second jet de Constitution, il s'évanouit pendant 1d4 heures. Il suffit d'un sort de *guérison des maladies* pour se remettre. Il est possible, les jours ensoleillés, d'être victime d'insolation, mais les effets sont négligeables. On présume que les aventuriers originaires de Faucongris savent comment éviter ce genre de désagrément ou qu'ils y sont tout bonnement habitués. S'il le souhaite, un MJ peut décider de quelques exceptions pour les Suellois à la peau claire.

Intempéries

Les intempéries ne peuvent se produire que si la couverture nuageuse est partielle ou totale ; dans le premier cas, les intempéries sont souvent intermittentes.

Bruine : accompagnée de températures fraîches ou chaudes. La bruine dure 1d12 heures sans éclairs ou risque d'inondation. Il suffit de porter un manteau ou une cape pour ne pas être mouillé. La vitesse du vent est de 3d10 km/h.

Pluie : accompagnée de températures fraîches ou chaudes. La pluie dure 1d12 heures sans éclairs ou risque d'inondation. Sans vêtements imperméables, les personnages sont trempés après 10 minutes d'exposition. La vitesse du vent est de 3d10 km/h.

Pluie battante : accompagnée de températures fraîches ou chaudes. La pluie dure 1d12 heures sans éclairs mais, au bout de 1d4 heures, il y a risque d'inondation sur des terrains en contrebas le long des anses ou des rivières ; à vous d'en déterminer les effets en vous appuyant sur la description de l'orage. Les personnages sont trempés au bout de 1d4 minutes. La vitesse du vent est de 3d12 + 15 km/h.

Orage : accompagné de températures fraîches ou chaudes. L'orage dure 1d6 heures. Le ciel est déchiré par la foudre au minimum toutes les 10 minutes (1 tour). À votre gré, 1d6 éclairs frappent les points les plus hauts dans la région où se trouvent les PJ, infligeant 6d6 points de dommages chacun. Les créatures et les personnages qui volent ont 10 % de chances par éclair d'être foudroyés. Les personnages sont trempés au bout de 1 minute. Il y a un risque d'inondation sur les terrains bas situés le long des rivières ou des anses, au bout de 1 heure. La vitesse du vent est de 6d10 km/h. Si elle dépasse 45 km/h, ses effets sont semblables au sort de magicien du 3e niveau *rafale*. Tous les déplacements terrestres sont réduits de 25 % (de 75 % si l'on marche contre le vent), et les tirs de projectiles subissent une pénalité au toucher de –1 à courte portée et de –2 au-delà.

Un orage est plus localisé et affecte une zone plus réduite qu'une pluie légère. Il couvre une superficie d'environ 60 kilomètres carrés et se déplace à 8d6 km/h. Sur le reste du domaine de Faucongris, la couverture nuageuse est partielle ou totale, avec des risques de pluie.

Quand il y a un orage, il faut lancer 1d8 pour connaître son trajet sur le domaine de Faucongris.

Sur un résultat de 1-2, l'orage passe au nord de la cité de Faucongris et se dirige vers l'ouest à travers les Cairannes et le long de la côte sud du Nyr Dyv. Les eaux de la Sélitane montent de 8d4 cm, endommageant certains quais, des bateaux et des barges. Ormeville subit quelques inondations, les équipages des navires sont trempés et presque personne ne traverse les Cairannes, même par la Grande Route. Dans la cité de Faucongris, les égouts et les rigoles s'emplissent d'eau, les rues sont submergées et les petites ruelles aux portes des cités sont inondées. Le Bief déborde. Généralement, le Bas Marché est inondé ainsi que quelques endroits de la Vieille Cité et du Quartier des Artisans, surtout près des remparts. L'Éry déborde aussi, si on a obtenu un 2 sur le jet de 1d8. Quand il atteint la côte sud de la Furyondie, l'orage se transforme en pluie ou en pluie battante.

Sur un résultat de 3-5, l'orage grossit au-dessus du marais des Brumes et se dirige vers l'ouest ou traverse les Cairannes à partir du duché d'Urnst. Les rivières Éry et Niène débordent dans certains secteurs. Les villes du Gué, des Deux Gués et des Cinq Chênes sont inondées. L'orage franchit le fleuve Sélitane et se dissipe au-dessus de la Forêt Noueuse, faisant place à une pluie normale ou battante quand il atteint Dyves ou le Verbobonc. De nombreux monstres sortent du marais des Brumes en raison de la crue des rivières. Les habitants de la région craignent donc ces intempéries. (Le MJ peut effectuer un jet supplémentaire de rencontres, les monstres remontant l'Éry ou la Niène.)

Sur un résultat de 6-7, l'orage se dirige vers le nord-ouest en remontant la baie des Moutons et en passant au-dessus du nord de la Côte Sauvage, aux alentours du Havre, avant de se déplacer vers Puysenar, à l'intérieur des terres. Il se dissipe généralement au-dessus de la Forêt Noueuse. Les routes de la Côte Sauvage se transforment en bourbiers, la circulation est

donc paralysée et les conducteurs se mettent à l'abri. Puysenar et les fermes des alentours subissent quelques inondations. Les raids d'orques diminuent pendant un orage près du Havre, les humanoïdes n'aimant pas le mauvais temps. (Le MJ peut annuler une rencontre s'il le souhaite.) Le Havre est construit sur un terrain incliné, il n'y a donc pas de risques d'inondation, mais le vent peut endommager les quais et les navires. Les eaux du fleuve Sélitane montent de 5d6 centimètres.

Brouillard léger : cela se produit avec des températures fraîches ou chaudes mais jamais dans le Désert Étincelant. Le phénomène dure 2d4 heures. La vitesse du vent est de 3d10 km/h.

Brouillard épais : cela se produit quelle que soit la température mais jamais dans le Désert Étincelant. Le phénomène dure 1d12 heures. La vitesse du vent est de 1d12 km/h.

Grêle : cela se produit avec des températures fraîches ou froides mais jamais dans le Désert Étincelant. Le phénomène dure 1d4 heures. La vitesse du vent est de 6d10 km/h (voir "orage" pour les effets du vent au-dessus de 45 km/h). Les personnages exposés subissent 1 point de dommages tous les 2 rounds s'ils sont équipés d'armures ayant une CA inférieure ou égale à 6 et s'ils n'ont pas de bouclier pour se protéger.

Pluie verglaçante : cela se produit uniquement avec des températures froides mais jamais dans le Désert Étincelant. Le phénomène dure 1d6 heures. La vitesse du vent est de 4d12 km/h (voir "orage" pour les effets du vent au-dessus de 45 km/h).

Neige : cela se produit uniquement avec des températures froides mais jamais dans le Désert Étincelant. Le phénomène dure 1d6 heures. La vitesse du vent est de 6d6 km/h.

Tempête de neige : cela se produit uniquement avec des températures froides mais jamais dans le Désert Étincelant ou le long de la Côte Sauvage. Le phénomène dure 4d6 heures. La vitesse du vent est de 4d12 km/h (voir "orage" pour les effets du vent au-dessus de 45 km/h).

Tableaux Météorologiques Hiver-Début d'Automne

(longuenuit-Froidenoce-doufoyer-semailles)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse : nulle 1-3/part 4-6/tot 7-12
Températures : froides* 1-11/fraîches 12
Intempéries : non 1-7/oui 8-12
* il gèle si le résultat d'un second jet est compris entre 1-11 sur 1d12.

Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Froides	Fraîches*
1	Brouillard épais	Bruine*
2	Grêle	Pluie*
3	Pluie verglaçante	Pluie*
4	Pluie verglaçante	Pluie battante*
5	Neige	Brouillard léger
6	Neige	Brouillard épais*
7	Neige	Grêle*
8	Neige	Neige
9	Neige	Neige
10	Neige	Neige
11	Tempête de neige	Neige
12	Tempête de neige	Tempête de neige

* si la température du jour suivant est Froide, le sol sera couvert de glace à cause des précédentes intempéries.

Milieu du Printemps

(froidure)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse : nulle 1-3/part 4-7/tot 8-12
Températures : froides* 1-5/fraîches 6-12
Intempéries : non 1-7/oui 8-12
* il gèle si le résultat d'un second jet est compris entre 1-7 sur 1d12.

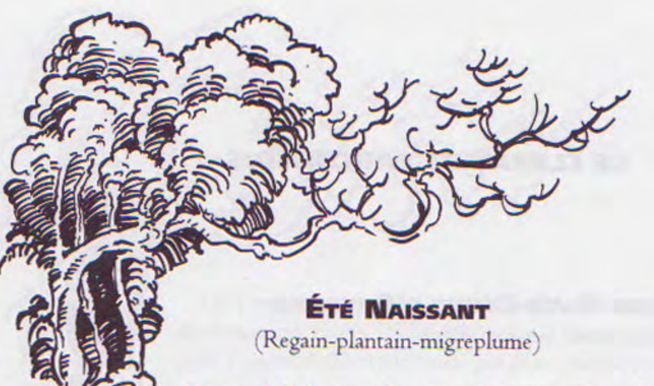
Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Froides	Fraîches*
1	Brouillard épais	Bruine*
2	Brouillard épais	Pluie*
3	Grêle	Pluie*
4	Grêle	Pluie battante*
5	Pluie verglaçante	Pluie battante*
6	Pluie verglaçante	Pluie battante*
7	Neige	Orage*
8	Neige	Orage*
9	Neige	Brouillard léger
10	Neige	Brouillard épais*
11	Neige	Grêle*
12	Tempête de neige	Neige

* si la température du jour suivant est Froide, le sol sera couvert de glace à cause des précédentes intempéries.





Été Naissant

(Regain-plantain-migreplume)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse :
nulle 1-2/part 3-7/tot 8-12
Températures* : froides 1-7/fraîches 8-12
Intempéries : non 1-7/oui 8-12
* migreplume, +4 au jet.

Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Fraîches	Chaudes
1	Bruine	Bruine
2	Bruine	Bruine
3	Pluie	Pluie
4	Pluie	Pluie
5	Pluie	Pluie
6	Pluie battante	Pluie
7	Pluie Battante	Pluie
8	Orage	Pluie battante
9	Brouillard léger	Pluie battante
10	Brouillard léger	Orage
11	Brouillard épais	Brouillard léger
12	Grêle	Brouillard épais

Milieu d'Été à Été Mourant

(cœurazur-Chaudenoce-moisonnier-moibéni-vendangier)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse* : nulle 1-3/part 4-7/tot 8-12
Températures** : chaudes 1-12
Intempéries : non 1-8/oui 9-12
* cœurazur : +1 au jet; vendangier : -1 au jet.
** vendangier : fraîches si résultat de 1-2 sur 1d12.

Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Chaudes
1	Bruine
2	Bruine
3	Pluie
4	Pluie
5	Pluie
6	Pluie
7	Pluie
8	Pluie
9	Pluie battante
10	Pluie battante
11	Orage
12	Brouillard léger

Début d'Automne

(Brassine-soufflebise)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse : nulle 1-4/part 5-7/tot 8-12
Températures* : fraîches 1-5/chaudes 6-12
Intempéries : non 1-8/oui 9-12

Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Fraîches	Chaudes
1	Bruine	Bruine
2	Pluie	Bruine
3	Pluie	Pluie
4	Pluie battante	Pluie
5	Pluie battante	Pluie
6	Pluie battante	Pluie
7	Pluie battante	Pluie
8	Orage	Pluie battante
9	Brouillard léger	Pluie battante
10	Brouillard épais	Orage
11	Brouillard épais	Brouillard léger
12	Grêle	Brouillard léger

Fin d'Automne

(closeporte)

Lancez 1d12 pour déterminer la couverture nuageuse, la température et les intempéries
Couverture nuageuse :
nulle 1-2/part 3-6/tot 7-12
Températures : froides* 1-5/fraîches 6-12
Intempéries : non 1-7/oui 8-12
* il gèle si le résultat d'un second jet est compris entre 1-7 sur 1d12.

Intempéries

(selon la température définie ci-dessus)

1d12	Froides	Fraîches*
1	Brouillard épais	Bruine*
2	Brouillard épais	Pluie*
3	Grêle	Pluie*
4	Grêle	Pluie battante*
5	Pluie verglaçante	Pluie battante*
6	Pluie verglaçante	Pluie battante*
7	Neige	Orage*
8	Neige	Orage*
9	Neige	Brouillard léger
10	Neige	Brouillard épais*
11	Tempête de neige	Grêle*
12	Tempête de neige	Neige

* si la température du jour suivant est Froide, le sol sera couvert de glace à cause des précédentes intempéries.

Tableau de la Direction du Vent

Lancez 1d20

Souffle du	Automne*	Hiver-Printemps**	Printemps-été†
N	1	1	1-2
NE	2	2	3
E	3	3	4
SE	4-5	4-6	5
S	6-10	7-15	6-7
SO	11-17	16-18	8-10
O	18-19	19	11-17
NO	20	20	18-20

* Automne : Brassine, soufflebise, closeporte.
** Hiver-printemps : longuenuit, Froidenoce, doufoyer, semailles.
† tous les autres mois et festivals.

Tableau des Effets Météorologiques pour le Jeu

Le temps et la luminosité ont un effet sur les règles de jeu d'AD&D. Voici des références au *Manuel des Joueurs* (MDJ), au *Manuel Complet du Rôdeur* (MCR) et au *Guide du Maître* (GDM) qui abordent ces sujets.

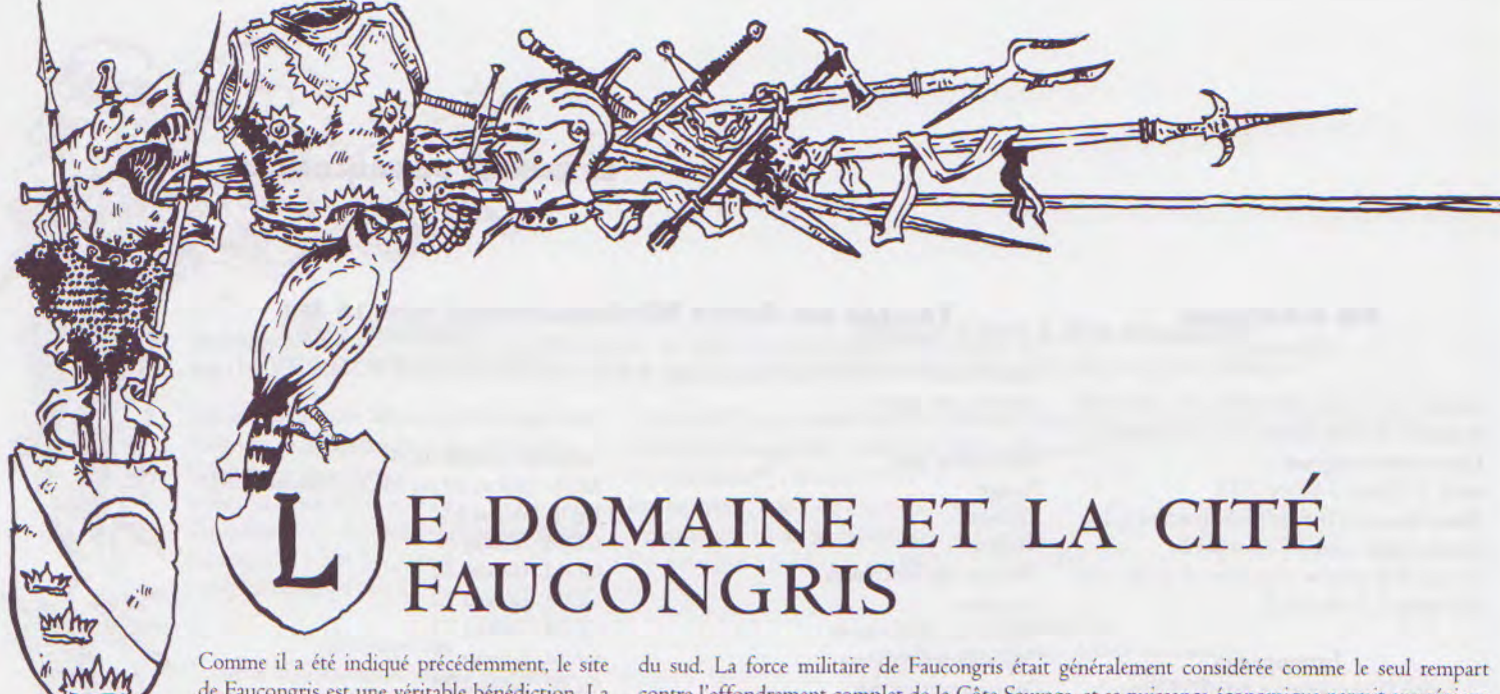
Effet sur le jeu	Tableaux et références
Pistage	MDJ, Tableau 39 ou MCR, Tableaux 15-16
Visibilité	MDJ, Tableau 62
Surprise	GDM, Tableau 57
Distance des rencontres	GDM, Tableau 58
Combats	GDM, Tableau 72
Vitesse de déplacement	GDM, Tableau 73
Déplacement terrestre	GDM, Tableau 75
Déplacement en mer	GDM, Tableau 78
Météorologie marine	GDM, Tableau 79
Déplacement aérien	GDM, Tableau 80
Risques de se perdre	GDM, Tableaux 81-82

Lever et Coucher du Soleil à Faucongris

Les aventuriers, les fermiers et tous ceux qui passent beaucoup de temps dehors peuvent déterminer approximativement à quelle heure le soleil va se lever ou se coucher à condition qu'ils disposent d'un cadran solaire. Bien qu'il ne soit pas très utile de connaître l'heure exacte, les gens aiment bien savoir de combien d'heures de clarté ils vont bénéficier chaque jour pour travailler ou voyager. Le tableau suivant indique l'heure de lever et de coucher du soleil à la latitude de la cité de Faucongris, ainsi que la durée approximative du jour. Pour Ormeville, il faut compter environ 1 minute de plus et 6 minutes de moins pour Le Havre. Ces relevés sont ceux du milieu de chaque mois (le 14 pour le lever du jour et le 15 pour le coucher du soleil).

Un MJ peut permettre à ses personnages de se déplacer beaucoup plus longtemps en été, quand les jours sont plus longs, mais cela devient de la marche forcée, comme cela est décrit dans le chapitre 14 du Manuel des Joueurs. Une journée de marche normale dure 10 heures.

Mois	Lever/coucher	Durée du jour
Doufoyer	7h18/16h58	9 ¾ heures
Semailles	6h52/17h33	10 ¾ heures
Froidure	6h09/18h06	12 heures
Plantain	5h21/18h36	13 ¼ heures
Migreplume	4h42/19h07	14 ½ heures
Cœurazur	4h29/19h29	15 heures
Moissonnier	4h42/19h26	14 ¾ heures
Moibéni	5h10/18h54	13 ¾ heures
Vendangier	5h39/18h07	12 ½ heures
Soufflebise	6h09/17h18	11 ½ heures
Closeporte	6h43/16h42	10 heures
Longuenuit	7h16/16h33	9 ½ heures



LE DOMAINE ET LA CITÉ FAUCONGRIS

Comme il a été indiqué précédemment, le site de Faucongris est une véritable bénédiction. La ville est bâtie sur une étroite bande de terre, entre le Nyr Dyv et la baie des Moutons, une sorte de pont ou de route naturelle entre l'est et l'ouest de Flannesse. De plus, elle est placée directement sur le fleuve Sélitane qui relie le Nyr Dyv à la baie des Moutons, permettant à ces régions baignées par les affluents du Nyr Dyv d'avoir accès à la mer d'Azur. Les marchands et les marins préfèrent généralement la Sélitane à la Nessère, plus à l'est, qui traverse le Marais Mordant sur plusieurs kilomètres. Ainsi Faucongris est un carrefour pour le trafic terrestre et maritime. Le climat tempéré (et même agréable) ne fait qu'agrémenter la situation.

Pendant des décennies, avant la Grande Guerre de Greyhawk, la cité de Faucongris ne contrôlait qu'une petite région délimitée par le fleuve Sélitane et la rivière Niène, par le Nyr Dyv au nord et par le duché d'Urnst à l'est. Cette région était connue sous le nom de domaine de Faucongris. Les terres situées au sud de la Niène jusqu'aux Abbor-Alz étaient gérées par la Gynarche d'Âprebaie qui payait un tribut pour éviter d'être absorbée par la cité-état en pleine expansion. Elle pouvait, cependant, faire appel aux troupes de Faucongris pour sa protection. Faucongris convoitait également les terres situées à l'ouest de la Sélitane, jusqu'à huit lieues (32 kilomètres) du fleuve, ce qui inclut les abords de la Forêt Noueuse.

Dès la fin de la Grande Guerre, en 584 AC, Faucongris avait non seulement pris le contrôle de tout le territoire d'Âprebaie, mais également de toutes les terres libres du nord de la Côte Sauvage, d'une bonne partie de la Forêt Noueuse et de la majorité des Cairannes appartenant au duché d'Urnst. De plus, presque personne n'a contesté l'expansion du domaine puisqu'il était sérieusement menacé par l'Empire orque du sud. La force militaire de Faucongris était généralement considérée comme le seul rempart contre l'effondrement complet de la Côte Sauvage, et sa puissance économique permit aux régions les plus pauvres du territoire de connaître la prospérité. La paranoïa de l'époque était à l'origine d'un fort sentiment conservateur qui commence à se dissiper aujourd'hui.

La structure politique du domaine de Faucongris ne cesse de changer et certains se demandent si l'oligarchie parviendra à maintenir l'unité du domaine pendant encore longtemps. Les autorités de Puysenar, du Havre et d'Âprebaie ont commencé à se démarquer du régime de Faucongris et deviennent de plus en plus autonomes dans la prise de leurs décisions, malgré leurs liens étroits avec la ville franche et les menaces communes auxquelles elles doivent faire face. Ces trois villes ont connu des siècles d'indépendance et leur population (si ce n'est leurs gouvernants, désignés par Faucongris) considère que cette nécessaire alliance avec Faucongris n'est que momentanée, le temps qu'ils puissent assurer leur propre sécurité.

Quel que soit l'avenir, le domaine de Faucongris est actuellement un royaume puissant et très actif, comme il y en a peu sur Flannesse de nos jours. Cela n'a pas toujours été vrai, cependant, comme le révèle l'histoire de la ville.

Les informations suivantes actualisent toutes celles du supplément, *City of Greyhawk*, et celles de *From the Ashes.*

Histoire de Faucongris

Il y a un millier d'années, la région connue sous le nom de domaine de Faucongris était complètement sauvage et beaucoup plus boisée qu'aujourd'hui. Des nomades flannas commerçaient et chassaient avec les olves qui vivaient à l'ouest de la grande forêt couvrant toute la Côte Sauvage, Célène, la plaine de Faucongris et la plupart des terres au sud de la Velverdyva. On ne sait presque rien de l'histoire des Flannas avant cette époque, mais il est possible que ces gens soient les descendants d'empires et d'États disparus depuis bien longtemps. Le seul vestige en est le monolithe Ronde-Pierre, construit par les druides flannas pour leurs cérémonies. Il se dresse toujours à l'est des remparts de Faucongris, près de la piste de l'Éry. Il est aujourd'hui revendiqué par les fidèles de Béory.

Les fouilles effectuées dans les nombreux tertres funéraires des Cairannes laissent supposer que ces collines, en raison de leur isolement, avaient été occupées par des magiciens avant l'arrivée des Suellois sur Flannesse. (On pense que les quatre cairns de l'Étoile, découverts dans les Abbor Alz, sont vieux de 400 à 500 ans.) On n'a jamais pu déterminer avec certitude qui les avait bâtis et certains sages croient que des êtres d'autres mondes ou plans d'existence se sont installés ici pour des raisons inconnues. On ignore également s'ils ont eu des relations avec les Flannas et les demi-humains de la région. Seuls les nains possèdent des témoignages écrits remontant à cette époque, mais ces récits sont cachés dans des endroits secrets protégés par leurs prêtres. Les communautés demi-humaines de Grossettgrottell et de Grisseuil sont vieilles de plusieurs siècles mais pas plus de 900 ans, leurs ancêtres étant originaires de clans inconnus de la région.

Cette période de calme relatif fut troublée par des événements se déroulant dans l'ouest lointain. Pendant des siècles, des tribus de cavaliers barbares œridiens ont vécu dans les steppes et les collines de ce qui est aujourd'hui Ull. Deux cents ans avant la chute des Empires bakluni et suellois, ces barbares s'unirent en une seule confédération pour résister aux incursions de l'Empire



bakluni franchissant les monts Ulspruë et des nomades bakluni au nord. Cet événement marque le début du Calendrier Œridien (CO), utilisé par ce peuple jusqu'à la fondation du Grand Royaume.

En l'an 180 OC, le conseil des hetmans de la confédération tribale, suivant l'avis des chamans, décida de conduire les Œridiens hors de leurs terres ancestrales. Certaines de leurs divinités leur avaient révélé que les Œridiens étaient destinés à devenir un peuple illustre dont la puissance résidait à l'est. De plus, l'Empire bakluni, manquant d'hommes, employait désormais des brutes euroz (orques) comme mercenaires pour patrouiller sur ses frontières nord, le reste de son armée étant engagé contre les Suellois. (L'Empire suellois employait également des euroz et d'autres humanoïdes comme soldats de première ligne et même pour maintenir l'ordre civil au cœur de son territoire qui s'agrandissait de manière désordonnée.)

Abandonnant leurs terres aux Bakluni et poursuivis par des maraudeurs humanoïdes qui ne vivaient que pour piller et tuer, les Œridiens franchirent la grande passe entre les barrières des Hautes Cimes et les monts Yatil. Ils traversèrent la vallée de Tuflik (aujourd'hui la Ket) en 187 CO et commencèrent leur fameuse migration à travers Flannesse, qui devait durer des générations.

Les Œridiens n'étaient pas les seuls à se diriger vers l'est. Des réfugiés suellois fuyaient dans toutes les directions leur empire tyrannique, ravagé par la guerre. En affrontant toutes sortes de monstres, bon nombre d'entre eux franchirent la cordillère des Brumes Cristallines par la Passe de Kendeen, qu'ils avaient baptisée la Passe de la Souffrance, pour se mettre à l'abri sur les terres sauvages au-delà de ces monts. Après la Pluie de Feu Incolore, ils furent rejoints par un flot de survivants qui franchirent la cordillère des Brumes Cristallines par le passage de Slérotin. Ce tunnel créé par magie, qui n'a été découvert que récemment et qui est en cours d'exploration, débouchait à la frontière de ce qui est aujourd'hui la Franche-Terre. Bien que les nouvelles terres qu'ils découvrirent fussent verdoyantes et fertiles, la plupart des Suellois continuèrent vers l'est, désireux de mettre le plus de distance possible entre eux et l'empire décadent.

Les derniers des Suellois à franchir la cordillère des Brumes Cristallines, les Maisons Rhola et Néhéli, prirent possession de la vaste et fertile vallée du Sheldomar. Quand les tribus œridiennes qui se dirigeaient vers le sud entrèrent dans la vallée et que l'inévitable conflit qui s'ensuivit fut terminé, les deux peuples s'unirent et bâtirent une nouvelle civilisation pour ne plus songer à l'ancienne. C'est ainsi que le royaume de Kéolande fut fondé, en 303 CO.

La majorité des Suellois poursuivirent leur migration. Ils quittèrent la vallée du Sheldomar, avançant vers l'est par des défilés dans les monts Lortmils, jusqu'à ce qu'ils atteignent les forêts et les plaines entre le Nyr Dyv et la baie des Moutons. Certains tentèrent d'atteindre le nord du Nyr Dyv, mais ils furent repoussés par les tribus guerrières œridiennes qui descendaient la Velverdyva à la recherche de leur destinée. Bon nombre de ces Œridiens s'installèrent sur les berges de cette rivière, formant les premières communautés de ce qui allait devenir le vice-royaume du Ferrond et qui est aujourd'hui la Furyondie et la Véluna.

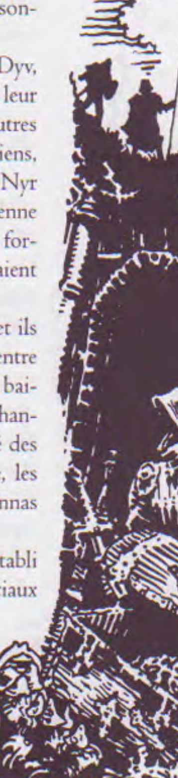
Quelques clans suellois s'établirent sur la côte ouest de la baie des Moutons en 300 CO (340 ans avant le couronnement du premier roi suprême). La plupart avaient été repoussés dans la région par les olves de ce qui est aujourd'hui la Forêt Noueuse, la forêt de Mortesylve et Célène. Sur cette étroite bande de terre, les Suellois établirent les bases des ancestrales traditions de la Côte Sauvage : indépendance, aventure, exploration maritime mais aussi fourberie, esclavagisme, vol, brigandage, piraterie, trafic d'humanoïdes, etc. Certains groupes d'humanoïdes rencontrés dans les Lortmils par les Suellois furent incités, par les menaces et la corruption, à se joindre à eux au cours de leur exploration de la côte ; de nombreux demi-humains malfaisants, de toutes les races, appréciaient également cette région. On dit que les ruines d'une cité suelloise gisent sous la forêt des Murmures ; on pense qu'il s'agissait d'un port installé le long de la rivière le Joyau, au sud-est d'Elredd, et que ce fut pendant des siècles le cœur d'une perversité insondable, jusqu'à sa chute. On dit que les descendants de ses habitants fondèrent la ville de Sombremur.

La majorité des Suellois continuèrent plus loin vers l'est, guidés par les légendes flannas qui évoquaient une grande plaine fertile baignée par une grande rivière et dont la faune était abondante. Ils franchirent la Sélitane (où les moins aventureux s'établirent en tant que pêcheurs et fermiers), évitèrent le marais des Brumes infesté de reptiles, puis traversèrent les Cairannes et débouchèrent dans une vaste plaine tempérée, aussi riche que cela était dit dans les légendes flannas mais sans aucune rivière importante. Ils repoussèrent les chasseurs flannas vers le sud, loin du Nyr Dyv et des plaines, vers les Abbor Alz. Certains Suellois se dirigèrent par erreur vers le sud, jusqu'au Désert Étincelant, pensant que leur paradis se trouvait dans cette direction. Quand ils se rendirent compte de leur erreur, ils n'étaient plus en mesure d'affronter les tribus flannas des collines Abbor Alz, assoiffées de vengeance. Ces dernières les empêchèrent de quitter le désert où ils restèrent prisonniers. Les descendants de ces deux peuples vivent encore dans ces régions.

Les Suellois les plus chanceux occupèrent la plaine et les vallées au sud et à l'est du Nyr Dyv, établissant une civilisation qui finit par mettre en valeur ses meilleurs côtés. Ils baptisèrent leur royaume légèrement despotique, Urnst, d'après une ancienne Maison impériale suelloise. D'autres Suellois migrèrent vers le nord-est et l'est, poursuivis (une fois encore) par les barbares œridiens, qui avaient suivi parallèlement la progression suelloise vers l'est, mais en passant au nord du Nyr Dyv. Bien que beaucoup pensent que les Suellois qui se sont dirigés vers la Péninsule thilonienne et celle de Tilvanot fuyaient les Œridiens, certaines preuves laissent penser que ces clans furent forcés de quitter leurs terres du Nyr Dyv sous l'influence de leurs cousins plus civilisés qui en avaient assez du banditisme et du chaos et qui ne désiraient que le repos et la sécurité.

Pendant ce temps, les Œridiens avaient nettoyé et colonisé la région au nord du Nyr Dyv et ils se mêlèrent aux Suellois à l'est du lac. Menés par la plus puissante tribu, l'Ærdie, la majorité d'entre eux continuèrent vers l'est, suivant les mêmes légendes flannas évoquant une magnifique plaine baignée d'une rivière, qui avaient entraîné les Suellois. Les Œridiens ne pouvaient pas être plus chanceux. Après avoir franchi les rivières Franz, Duntide et Harpe, massacré des monstres et pillé des fermes, ils découvrirent une terre encore plus merveilleuse. Enfin, tout à l'est de Flannesse, les Ærdis atteignirent le fleuve Flannie. Il ne leur restait plus qu'à chasser les Suellois et les Flannas pour que naisse le royaume d'Ærdie.

Derrière eux restaient les Suellois qui s'étaient lassés très tôt de leur migration et avaient établi leurs demeures sur les rives de la Sélitane. Il existait à l'époque quelques échanges commerciaux





entre les Suellois d'Urnst, qui englobait alors le comté et le duché d'aujourd'hui, et les hors-la-loi suellois de la Côte Sauvage (région qui portait déjà ce nom). On échangeait également quelques produits avec le territoire œridien de Nehron (du nom de la tribu), à l'est d'Urnst, ainsi qu'avec le royaume de Kéolande, fondé environ un siècle avant le royaume d'Ærdie (en 303 CO pour le premier et en 428 CO pour le second). Les Suellois installés le long de la Sélitane participaient peu à ce négoce, mais certains s'enrichissaient en trouvant des gués, en y installant des bacs, en transportant des marchandises sur la baie des Moutons et en aménageant des fermes et des auberges pour y vendre de la viande et d'autres produits aux voyageurs affamés. Quatre de ces communautés sont importantes.

La plus ancienne, le Puits de Nær, fut tout d'abord constituée d'un petit groupe de fermes construites autour d'une source, en 260 CO. Elle se transforma en un village fortifié qui commerçait avec les petites communautés côtières et les olves suffisamment tolérants, audacieux ou corrompus pour négocier avec les villageois. Le Puits de Nær (aujourd'hui Puysenar) eut très rapidement la réputation de soutenir les bandits du coin, qui servaient d'éclaireurs pour la ville mais aussi de mercenaires pendant les guerres avec les olves belliqueux, les monstres des forêts, les bandes d'humanoïdes et leurs voisins suellois.

Port Tranquille (aujourd'hui Le Havre) fut construit sur la côte, commerça avec le Puits de Nær, développa ses bateaux de pêche et ses petits navires de commerce et soutint les corsaires qui arraisonnaient les bâtiments marchands des autres villes de la Côte Sauvage. Alors que la ville se développait, on commença à utiliser des pierres pour construire les demeures de ses habitants les plus riches, qui auraient été considérés comme des petits seigneurs de la guerre partout ailleurs. La ville fut appelée Port Tranquille car elle était capable de se défendre contre des assauts, bien qu'elle demeurât dépourvue de lois pendant des années. (Au cours de ce siècle, quand on eut commencé à faire respecter la loi en ville, on disait que, dans certaines de ses rues, on ne courait aucun danger. C'est tout à fait faux. Après la chute du sud de la Côte Sauvage, Le Havre s'est de nouveau tourné vers le mal.) Port Tranquille et le Puits de Nær, malgré leurs désavantages, n'avaient pas la population humanoïde qui devenait caractéristique des autres cités du sud de la Côte Sauvage. Cela permettait aux cités du nord d'être un peu mieux considérées par les olves de l'ouest.

En 366 CO, une magicienne suelloise, appelée Ena Norbe, quitta Port Tranquille avec un groupe de serviteurs, à bord d'un petit navire marchand. C'était une fidèle de Wee Jas, la déesse suelloise de la magie, et elle souhaitait s'établir dans une région où elle pourrait effectuer ses recherches en paix. Elle ordonna que l'on jette l'ancre dans une anse, à l'est de l'embouchure de la Sélitane. Elle s'appropria et chassa les pêcheurs suellois et flannas des berges. Elle revendiqua la baie et l'appela Port Norbe. Sur ses ordres, ses serviteurs (et les quelques pêcheurs du coin qui étaient revenus) commencèrent la construction d'un petit village et d'une tour. En raison des épidémies et du mauvais temps, la communauté prit le nom d'Âpre-Baie (puis, plus tard, Âprebaie). Le règne despotique de la Gynarche était assez modéré comparé à ce qui se passait dans les autres villes de la Côte Sauvage ; considérée comme froide et cruelle, elle réussit cependant à défendre sa communauté contre les raids des pirates des cités de la côte Sauvage.

La Gynarche et ses descendants devinrent très populaires et leurs sujets loyaux et agressifs. Toutes les filles de la Gynarche apprenaient la magie, se mariaient à des soldats et des marchands et engendraient d'autres filles. Elles étaient les seules à pouvoir gouverner ou posséder des terres (qui étaient réparties en fiefs, comme le veut le système féodal), et personne n'osait défier leur puissance magique. Cependant, les hommes (et les femmes ne descendant pas de la Gynarche) pouvaient vivre confortablement grâce à la pêche, l'agriculture, la chasse et le commerce. De solides relations commerciales furent établies avec les cités de la Côte Sauvage, à l'ouest, et avec Faucongris, au nord. La sombre baie d'Âpre-Baie s'avéra très profonde, permettant ainsi à toutes sortes de navires d'accoster (les barges de marchandises et les galères de l'époque mais aussi, bien plus tard, les caravelles et les navires, comme les carracks, les cargos et les galions).

Âprebaie est restée indépendante pendant la plus grande partie de son existence, atteignant son apogée entre 205-220 AC (849-864 CO), quand les marins de combat et la flotte de la Gynarche Jik Jonnosh incendièrent plusieurs villages soutenant les pirates, le long de la Côte Sauvage, au nord du Havre, et revendiquèrent toutes les terres sur dix lieues à la ronde de la côte. Cette revendication fut abandonnée quand aucun nouveau raid ne fut enregistré. Cependant, Le Havre, Phax et Grandport, plus au sud, continuaient à semer le trouble. La ville a résisté aux épidémies, aux incendies, aux pirates, à la guerre, à la famine, aux monstres, aux assauts des humanoïdes et à la folie d'une de ses Gynarches qui a bien failli engloutir la ville. Grâce aux nombreux bardes de la région et à la propension qu'ont les Gynarches à noter tous les détails de la vie quotidienne pour la postérité, l'histoire de cette ville est la plus complète de toutes les communautés de la région, y compris Faucongris.

La quatrième communauté importante est, bien entendu, Faucongris, qui est connue sous ce nom depuis au moins l'année 330 CO, en raison d'une espèce de petits faucons gris vivant dans la région. La ville est née autour d'un comptoir commercial entouré de cabanes, sur les berges de la Sélitane, approximativement à l'endroit où se trouve la Porte des Docks. Les marchandises provenaient de la tribu sédentaire œridienne Ferroi, installée au nord de la Velverdyva, dans la région qui est aujourd'hui la Furyondie et la Véluna. Mais aussi de la tribu œridienne Nehron, de la rivière Duntide (aujourd'hui Nyrond : nehr/nyr, signifiant "lac", pour le Nyr Dyv, le "lac profond/sans fond" situé à l'ouest).

Les nains et les gnomes des collines Lortmil échangeaient des armes en fer contre des objets magiques, pour affronter leurs ennemis héréditaires, les gobelins et les orques. Les Suellois d'Urnst et les elfes de la Forêt Noueuse avaient également commencé à commercer entre eux et Faucongris était une étape naturelle entre l'est et l'ouest. Puis, les navires de commerce et de pêche du Havre, de Phax, d'Âprebaie et d'autres villages côtiers remontèrent la Sélitane jusqu'à Faucongris et le Nyr Dyv. Le trafic commercial (les navires allant au nord et au sud et les caravanes allant d'ouest en est) permit à la ville franche de s'étendre au cours des siècles. Elle eut tout d'abord la réputation d'être un lieu de rencontres agréables et profitables pour les marchands, même si le comptoir était rudimentaire et dénué de lois.

Mais des choses plus importantes se préparaient. En 535 CO, la cavalerie nyrondaise fut vaincue par les troupes d'Ærdie, commandées par les nobles de la Maison Rax, au cours de la Bataille de Quinze Jours. Très rapidement, toutes les terres à l'ouest de la Harpe, jusqu'au

Nyr Dyv, furent envahies par des fermiers, des chasseurs, des pêcheurs, des marchands, des bandits et des soldats d'Ærdie. Cette conquête transforma le royaume d'Ærdie, dont la destinée était désormais de régner sur Flannesse.

En 645 CO (I AC), le premier roi suprême, Nasran, de la Maison Cranden, fut couronné à Rauxès. Le royaume d'Ærdie était devenu un empire et ses frontières s'étendaient vers l'ouest et le nord sans résistance. À cette époque, les limites de la province du Nehrond (le nom ayant été déformé par les Ærdis conquérants) atteignaient les Cairannes et les Abbor Alz. En 4 AC, un capitaine d'infanterie opportuniste, Maret Nial (originaire de Faucongris), traversa les Cairannes avec un groupe d'anciens soldats qui avaient servi sous ses ordres au cours de la campagne du Nyrond, un an plus tôt. Nial atteignit le village de Faucongris, proclama qu'il l'avait conquis sans avoir à le vaincre militairement et entreprit, avec l'aide de ses hommes, de construire un fort entouré d'un mur d'enceinte, à l'endroit où se dresse aujourd'hui la Grande Citadelle. (Il ne reste rien de ce fort.) L'autorité de Nial ne fut pas contestée par les villageois qui n'avaient aucun moyen de le renverser. Tous craignaient de tomber sous la coupe du cruel régime d'Ærdie. Ils se trompaient lourdement.

Rétrospectivement, Nial a fait preuve d'une intelligence et d'une sagesse bien supérieures à ce que les gens soupçonnaient. Il déclara que son domaine faisait partie du Grand Royaume ; il devait donc s'acquitter d'une dîme impériale, mais cela permit de renforcer la sécurité du territoire contre le banditisme et la piraterie, grâce aux ressources du roi suprême. (Cela permit aussi d'éviter une conquête un peu plus sanguinaire par d'autres immigrants avides de terres.) Plutôt que d'exploiter ses sujets, Nial exigea un impôt modéré, sauf pour les marchands qui furent plus lourdement taxés. Mais ces derniers étaient satisfaits qu'on leur accorde une sorte de monopole "royal" sur la gestion du trafic terrestre et maritime.

Nial fit construire des routes en terre, allant du sud de Faucongris au port indépendant d'Âpre-Baie (Âprebaie), et, vers l'ouest, jusqu'à la ville de Dyvar ("eau profonde" en œridien, appelée Dyves de nos jours). Dyvar tira bénéfice de ses liaisons terrestres et maritimes avec Faucongris, et devint une grande ville commerciale au sein du vice-royaume du Ferrond établi en 100 AC.

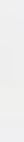
L'autoproclamé seigneur Nial semble avoir instauré pendant cette période une sorte de marchandage de protection autour du trafic marchand est-ouest en constante hausse, tandis que le Grand Royaume grandissait lentement au cours du Ier siècle. Les anciens cairns des Cairannes avaient été découverts des siècles plus tôt par des immigrants suellois. Selon l'origine des explorateurs, les fruits de leur pillage partirent vers l'est en navires, jusque dans les ports du Nyr Dyv de la province de Nehrond, ou, à l'ouest et au sud, en barges et en caravanes. Tous les convois à destination de Faucongris étaient épargnés par les bandits, alors que les caravanes de lingots d'argent et d'anciens joyaux se dirigeant dans d'autres directions étaient régulièrement attaquées. Il devint très vite clair que, pour assurer la sécurité des marchandises, il fallait négocier avec le seigneur Nial, afin que ses soldats protègent les caravanes, et passer par Faucongris, où les marchands locaux se faisaient une joie de s'occuper de tout. Ces richesses permirent à Faucongris de véritablement enfler et de devenir un port important en moins d'une dizaine d'années ; aux environs de l'an 15 AC, sa population était passée de deux cents individus à plusieurs milliers. Cette expansion fut le signe avant-coureur de la ruée des aventuriers vers les donjons du château de Faucongris, mais cela engendra aussi une longue tradition de banditisme semi-légal dans les Cairannes.

Le seigneur Nial devint très riche. Il dirigeait désormais une troupe constituée de plusieurs centaines de soldats bien entraînés, tous particulièrement familiarisés avec la région. Pour service rendu à l'empire, le roi suprême accorda à Nial le titre de Landgrave de la Sélitane, Sélitane étant le nom officiel de son domaine. Il contrôlait un territoire allant des Cairannes jusqu'à la rivière Niène et, à l'ouest, jusqu'aux abords de la Forêt Noueuse. (Comme cette région était très peu peuplée à cette époque et que les monstres étaient nombreux, il contrôlait donc un espace beaucoup plus petit.) Cette reconnaissance de la Sélitane engendra un nouveau boom commercial, puisqu'on considérait la région comme beaucoup plus sûre qu'elle ne l'était en réalité. L'importance géographique de Faucongris en tant que lien entre le cœur de l'empire et ses provinces occidentales n'avait échappé à personne et de nombreux marchands se rendirent dans cette ville en espérant y obtenir un monopole quelconque.

Le fils et l'héritier du seigneur Nial, Ganz, était plus un bureaucrate qu'un soldat, plus un gestionnaire qu'un chef. Cependant, ce fut un très bon administrateur et il avait hérité de la perspicacité de son père. Il épousa Maro, fille de la Gynarche d'Âprebaie, forgeant ainsi une alliance précaire mais durable entre les deux villes. Bien que Faucongris et Âprebaie aient été rivales dans le domaine politique et économique pendant des siècles, et que leurs relations aient été assez houleuses de temps en temps, aucun conflit n'avait jamais éclaté entre elles et elles se soutenaient mutuellement en cas de danger. Ganz instaura également de nombreuses procédures comptables qui sont encore utilisées aujourd'hui et qui permirent d'accroître l'efficacité commerciale des deux cités.

Aux environs de l'an 43 AC, Ganz ordonna l'expulsion des Abbor Alz d'une armée d'humanoïdes menée par six lanceurs de sorts ; cette troupe avait, une semaine plus tôt, tenté sans succès de ravager Âprebaie. Ganz et sa femme recrutèrent plusieurs magiciens de la région et prirent à des citoyens plusieurs objets magiques (par la force, dit-on), puis utilisèrent leurs moyens rassemblés à la va-vite pour générer des illusions épouvantables qui brisèrent le moral des envahisseurs. Enfin, Ganz offrit des récompenses pour la capture ou la mort des six lanceurs de sorts à la tête des humanoïdes. Des aventuriers se rendirent à Faucongris et à Âprebaie pour traquer ces hommes qui furent tous tués avant la fin de l'année. Le meilleur de ces chasseurs de primes fut engagé par Ganz pour d'autres services, une pratique qui, des années plus tard, mena à la fondation de la semi-légale Guilde des assassins de Faucongris.

Les héritiers de Ganz et de Maro (qui devint Gynarche en 49 AC) héritèrent d'un domaine pourvu d'un énorme potentiel. Avec la province de Sélitane rattachée au Grand Royaume, les communautés de la région se développèrent. La situation commerciale de Faucongris et son aversion pour l'autorité lointaine (en d'autres termes, le roi suprême) lui donnèrent un caractère libéral. Même les nobles de la ville faisaient en sorte de se démarquer du Grand Royaume, aussi bien par leurs propos que par leurs actes, quand les officiels de Rauxès n'étaient pas présents. La ville devint aussi célèbre pour le grand nombre d'escrocs, de voleurs et de marchands véreux qui s'y rendaient dans l'espoir de faire fortune dans cet environnement commercial.





La corruption parmi les marchands pouvait être tolérée, puisqu'il y avait assez de richesses pour tout le monde. Cependant, le banditisme dans les Cairannes devint un sérieux problème, d'autant que ces malfaiteurs n'avaient aucun lien avec le Landgrave de Sélitane. On érigea des remparts autour de Faucongris aux environ de l'an 200 AC, qui devint plus tard la Vieille Ville. La Grande Citadelle fut entièrement reconstruite en une imposante forteresse de pierre dotée d'une importante garnison de soldats d'Ærdie. Cette démonstration de force permit de faire fuir de nombreux brigands de la région et de gagner le respect de ses habitants. Cela provoqua également la colère de nombreux cultes maléfiques établis à Faucongris. Après l'assassinat du commandant de la garnison et du Landgrave de Sélitane, en 209 AC, l'officier qui leur succéda proclama la loi martiale et entra en ville à la tête de ses troupes. Ses soldats brûlèrent de plusieurs temples maléfiques, massacrèrent tous les fidèles des divinités démoniaques qu'ils purent trouver et réquisitionnèrent leurs propriétés. Cet événement, le Bannissement du mal, jeta les bases de la politique actuelle d'intolérance vis-à-vis des divinités maléfiques et de leurs prêtres.

Le nouveau commandant de la ville, Ponjes le Taureau, réorganisa le gouvernement de la ville. Seigneur de facto de la région (le jeune Landgrave n'avait pas d'héritiers), il ordonna la formation d'un conseil constitué des chefs les plus importants de la ville. Il comprenait des marchands, des prêtres, les chefs de la Garde et de la milice de la ville et tous ceux que Ponjes considérait comme détenant un pouvoir politique. Ce conseil se réunissait tous les mois pour discuter des affaires importantes. Ponjes devint très populaire car il écoutait la population. Peu de gens se plaignirent quand on apprit que le roi suprême l'avait nommé Landgrave de Sélitane. Il n'utilisa cependant jamais son titre, préférant se faire appeler Bailli de Faucongris. Il passa le reste de sa vie à ce poste, s'efforçant de balayer la corruption qui menaçait d'étouffer le commerce.

Jusqu'en 254 AC, on connut un nouveau boom commercial. De plus en plus de maisons étaient construites le long de la route menant de la ville de Faucongris à la Grande Citadelle. (les citoyens les plus riches bâtissaient leurs habitations le plus près possible de la citadelle.) Une puissante industrie textile vit le jour et la ville exportait la laine des troupeaux des Cairannes et du coton cardé. Les chasseurs savaient conserver les viandes dans le sel de la baie des Moutons et un grand commerce de viande commença alors. L'exploration des Cairannes et des Abbor Alz par les chasseurs de trésors se poursuivait et l'on découvrit le très particulier Cairn d'Argent (on en perdit la trace peu de temps après). Âprebaie devint particulièrement puissante vers l'an 200 AC, sous le règne de la Gynarche Jonnosh, dont la marine et les marins de combat vainquirent de nombreux pirates de la baie des Moutons; cette ville était, encore une fois, indépendante de Faucongris.

C'est aussi à cette époque que les premiers Rhéniens apparurent à Faucongris. Certains arrivèrent en chariots, par le duché d'Urnst, fuyant les persécutions à l'est du Grand Royaume, mais d'autres vinrent en bateau, ayant appris à naviguer sur les rivières du Flannesse central. Les Rhéniens semblaient déconcertés par la flore et la faune de la région et ils affirmèrent venir d'un autre monde ou d'un autre plan appelé Rhop. Leurs origines exactes et la manière dont ils arrivèrent sur Flannesse n'ont jamais été élucidées mais ils ne sont certainement pas natifs de la Tærre. On pense qu'ils sont apparus pour la première fois sur Flannesse dans les environs de la forêt d'Adri, en l'an 150 AC, migrant vers l'ouest pour éviter le harcèlement des troupes et des citoyens d'Ærdie. Au fur et à mesure, les Rhéniens abandonnèrent leurs terres pour devenir des nomades des rivières centrales, jusqu'à aujourd'hui où certains se sédentarisent. Leurs relations avec les Faugrisiens n'ont jamais été bonnes, mais les Rhéniens sont mieux acceptés dans la ville franche que dans le duché d'Urnst ou ailleurs.

Cette époque fut aussi marquée par le déclin de la souveraineté d'Ærdie à Rauxès. Cette période, l'Âge de la Grande Tristesse, amena un changement radical en 230 AC, quand les soldats d'Ærdie se retirèrent de Faucongris et que le Landgrave fut chargé de défendre la région de Sélitane avec sa seule milice. Cet ordre fut brièvement suspendu en 254 AC, quand la Furyondie se déclara indépendante du Grand Royaume, ce qui plaçait Faucongris juste à la frontière de l'ancien vice-royaume. Une importante force impériale fut alors cantonnée en ville, tandis qu'un contingent moins important campait près d'Âpreville. Cependant, les escarmouches avec les troupes de Furyondie ne menèrent à rien. Le roi suprême retira ses troupes en 261 AC, ne laissant plus qu'un petit détachement à Âprebaie, jusqu'en 277 AC.

Alors que l'armée d'Ærdie se retirait, le Landgrave de Sélitane reçut l'ordre de transformer sa milice en troupe impériale et de défendre la frontière entre le Grand Royaume et la Furyondie. Le Landgrave (Omt, fils de Ponjes, souvent appelé Omt le Velu) avait ouvert des négociations secrètes avec les représentants du roi Thrommel I, à Dyves. Il savait que Faucongris n'avait rien à craindre de ce nouveau royaume qui, de son côté, pensait que la prise de Faucongris provoquerait une contre-attaque déterminée des puissantes troupes de Rauxès d'Urnst. Omt en profita plutôt pour renforcer la prépondérance de sa ville sur le commerce est-ouest et il parvint à convaincre les officiels d'Urnst d'accepter les marchandises de Furyondie. Le commerce fluvial, qui avait baissé durant la sécession furyondienne, reprit de l'ampleur.

En 310 AC, cependant, Faucongris connut une forte récession. Une succession de rois suprêmes particulièrement incompétents avaient exigé tellement de taxes que tout le commerce avec la Furyondie avait pratiquement cessé. De nombreuses entreprises de la ville franche firent faillite et quittèrent la région. On continuait à commercer avec d'autres cités et États par la rivière mais les Rhéniens se montraient durs en affaire. Dans le Nyr Dyv, des monstres apparaissaient en grand nombre et des "rois bandits" se multipliaient au nord du lac. Faucongris devint le refuge des criminels fuyant l'Ærdie, et son Oligarchie (le nom du conseil de la ville) avait sombré dans la corruption et la bassesse.

C'est alors qu'apparut le magicien Zagig Yraguerne, que l'on dit être né quelque part sur la Côte Sauvage. Il était petit, plutôt gros et avait un visage rond rougeaud. Les premiers rapports concernant son arrivée à Faucongris le présentent comme le "mage riant" ou "le fou". Il était connu pour son excentricité et son sens de l'humour insondable. Zagig amena quelques richesses avec lui, qu'il utilisa pour construire un petit manoir au nord de la cité, dans les Cairannes. Il parvint à obtenir un siège au sein de l'Oligarchie en corrompant tous ses membres, puis se fit élire Bailli. Le reste, c'est de l'histoire.

Zagig fut sans aucun doute le plus grand citoyen et dirigeant de Faucongris. La liste de ce que son administration a accompli est impressionnante. Il a réformé le code civil de la ville,

établi son système monétaire, réorganisé la milice et l'a conduite à de nombreuses victoires contre les bandits des Cairannes. Il a fait illuminer le canal reliant Baie Centrale à la Sélitane, fondé la Guilde de Magie, invité les érudits à Faucongris pour créer des collèges, fait construire les égouts et l'arène de la ville, supervisé la création de deux mines dans les Cairannes (le Lac Diamant et Sources Chaudes), organisé le premier Festival de magie, etc. Zagig devint tellement riche qu'il fit reconstruire son manoir et le fit agrandir une bonne douzaine de fois jusqu'à ce que toute une industrie se crée en ville juste pour assouvir ses penchants de bâtisseur. Avant que le nouveau mur d'enceinte soit construit, après le règne de Zagig, on pouvait apercevoir les lumières colorées au sommet des trois tours de son château des rues de la cité. Le qualificatif de "Joyau de Flannesse" fut utilisé par Zagig lui-même dans un discours dans lequel il exprimait son désir que Faucongris devienne la "clé de voûte de la civilisation".

Le règne de Zagig fut remarquable à bien d'autres égards. À cette époque, Nyrond se rebella contre la Maison royale de Rax et forma le royaume du Nyrond, coupant Faucongris de tout contact avec le Grand Royaume après l'année 356 AC. Cela fut célébré dans les rues de la ville qui souffrait depuis longtemps des pulsions chaotiques des rois suprêmes. Zagig ne déclara pas l'indépendance de sa ville à cette époque, croyant peut-être (comme tout le monde) que le Grand Royaume reconquérait le Nyrond et reviendrait pour revendiquer Faucongris. Peut-être aussi s'en fichait-il éperdument. Le royaume de Kéolande atteignit son apogée à cette époque et la Furyondie connut un renouveau dans le domaine des arts et de la littérature. Le commerce explosa littéralement à Faucongris, d'incroyables fortunes se bâtirent chaque mois et les caravanes et les navires marchands accaparèrent complètement les ressources et la main-d'œuvre de la ville. Ce fut un âge de grandeur sans pareil, mais cela eut un prix.

Si Zagig a été le plus grand seigneur de Faucongris, il en fut aussi le plus dangereux et certainement le plus redouté. Sa personnalité excentrique sembla se détériorer graduellement après 370 AC. L'Oligarchie et de nombreux citoyens craignaient ses sautes d'humeur et ses colères. Il devenait évident pour beaucoup que le mage avait cessé de vieillir et que ses pouvoirs magiques étaient tellement effarants que chacun de ses mots avait force de loi : personne n'osait le défier. Les rapports de cette époque semblent évoquer un monde de rêves et de folies. Parmi les notes d'une réunion de l'Oligarchie, au cours de Regain de l'an 400 AC, il est indiqué que Zagig était accompagné d'un dragon noir qu'il avait capturé dans le marais des Brumes, d'une petite armée d'homoncules, d'un golem de chair habillé comme un roi suprême et d'un artefact inconnu qui brûla le petit doigt d'un oligarque quand Zagig joua avec. (La manière dont l'oligarque réagit n'est pas indiquée.)

Il était évident qu'en 395 AC, Zagig possédait un pouvoir illimité mais qu'il était aussi complètement fou. Il dessina les plans du grand mur d'enceinte qui entourerait Faucongris au sud de la Grande Citadelle, jusqu'au rempart nord de la Vieille Ville (ceinturant toute la Nouvelle Ville). Mais il avait apparemment prévu que ces remparts seraient faits de matières élémentaires, tels l'eau, le feu ou l'air. Que cela puisse avoir des répercussions sur les citoyens de la ville ne semblait pas du tout le préoccuper. La cité prospéra, mais souffrit pendant les dernières années de son règne. Quand on lui demanda en privé ce qu'il pouvait désirer de plus pour une cité qui avait déjà tout, un oligarque anonyme eut une réponse des plus brèves : "la santé mentale".

Puis vint le jour de 421 AC où Zagig ne se présenta pas au conseil de l'Oligarchie. Depuis, aucun mortel sur Tærre ne l'a revu. Ce jour, le 8 du mois de froidure, est commémoré discrètement par tous les oligarques et les Seigneurs Baillis de la ville, qui partagent une miche de pain et quelques coupes d'eau au Palais du Seigneur Bailli. Ce dernier commence le repas par une prière adressée aux dieux afin que Faucongris reste "normale".

En 430 AC, la ville s'était remise du long règne de Zagig. On découvrit que son château était à l'abandon mais protégé par des sortilèges et des créatures défiant l'imagination ; on le crut maudit et on l'abandonna. De nouveaux remparts (en pierre) furent érigés autour de la ville et on la divisa en quartiers. Après un tragique accident avec de la viande empoisonnée en 432 AC, la première des grandes guildes de Faucongris fut créée, la Guilde des bouchers. D'autres guildes suivirent quand on se rendit compte de la puissance commerciale détenue collectivement par les bouchers. L'Oligarchie fut contrainte de réduire les taxes pour les membres des guildes afin d'éviter une révolte générale. Les rumeurs de désordres sociaux, de révoltes et de guerre civile dans le lointain Grand Royaume intriguaient les citoyens, mais avaient peu de répercussions sur leur vie quotidienne. Des navires et des marchands de la Ligue de Fer furent reçus à Faucongris et, quand les États d'Ulek et de Célène devinrent des royaumes semi-indépendants, leurs marchands et leurs représentants furent également les bienvenus.

Plus préoccupante était la tension entre le duché d'Urnst et le Nyrond. Certains craignaient qu'elle ne dégénère en guerre totale (ce qui avait failli se passer un siècle auparavant). Cela resta heureusement une guerre de mots entre les capitales, Leukish et Rel Mord. Beaucoup moins plaisantes étaient les nouvelles du nord, faisant état d'un conquérant nommé Iuz qui, disait-on, n'était pas tout à fait humain, et de la chute de la Pérennelande conquise par une armée d'humanoïdes commandée par une sorcière nommée Iggwilv. Les Guerres de la Haine commencèrent en 498 AC, par un affrontement féroce entre des humanoïdes, des nains et des gnomes, dans tous les monts Lortmils et les collines de Kron. Faucongris aida les demi-humains en leur fournissant argent et matériel, soucieuse de ne pas perdre les précieuses gemmes que lui fournissaient les dwurs et les noniz.

L'année 498 AC marqua un tournant dans la politique internationale de la ville. Le Seigneur Bailli Pærinn déclara que Faucongris était désormais et à jamais une cité indépendante, qui n'était alliée ni avec le Grand Royaume ni avec aucun autre État (ce fut le seul acte notable du Bailli). Il était clair pour tous que toute association avec le Grand Royaume était désormais impensable compte tenu de l'ignoble comportement des rois suprêmes de la Maison Naélax. Faucongris ne pouvait que tirer profit de cette politique de neutralité, mais il fallut du temps pour que ses gouvernants s'en rendent compte.

Faucongris était menacée, dans ses propres murs, par un problème majeur. La disparition de Zagig avait créé un vide. Les oligarques avaient été de simples hommes de paille pendant des générations et la ville était livrée à la corruption. Dix ans après la disparition de Zagig, des voleurs et des hommes d'affaires véreux s'étaient unis pour s'enrichir sur l'énorme volume des





échanges commerciaux. Parodiant les nombreuses guildes de la ville, les chefs des voleurs, des malfrats, des contrebandiers et des charlatans baptisèrent leur organisation, la Guilde des voleurs et ce nom perdura. La Guilde des voleurs soudoya rapidement plusieurs membres de l'Oligarchie et devint tellement puissante que même la milice de la ville obéissait aux ordres du maître de la guilde. Les échanges commerciaux à Faucongris se mirent à péricliter, les marchands étrangers cherchant de nouvelles routes commerciales pour éviter d'avoir à payer des pots-de-vin de plus en plus élevés.

Pendant quelque temps, l'avenir de Faucongris fut assez compromis. La ville était en plein déclin, encore une fois. La guerre dans les Lortmils était incertaine. La Pérennelande s'était débarrassée de la domination d'Iggwilv mais Iuz (que l'on disait être le fils d'Iggwilv et d'un démon) annonçait son intention de s'emparer du "Joyau de Flannesse" pour le mettre sur sa couronne. Il se vanta même d'envisager de visiter la ville en personne.

Puis, en 505 AC, Iuz disparut. Des rumeurs émanèrent de sources inconnues, prétendant que le monstrueux tyran était venu à Faucongris, mais qu'il avait été victime d'un piège tendu longtemps auparavant par Zagig, dans les profondeurs de son château. En 510 AC, ce fut la fin des Guerres de la Haine remportées par les demi-humains. De grandes fêtes furent organisées des jours durant par les nains, les gnomes et leurs alliés humains. La joie fut de courte durée. La péninsule de la "Pauvre Marche", gouvernée par de petits seigneurs humains, fut prise par des hordes d'orques, de gobelins et d'autres humanoïdes chassés des Lortmils. Malgré cela, le Pomarj pouvait encore être isolé militairement pour empêcher les humanoïdes de semer une nouvelle fois le trouble sur Flannesse. C'est tout du moins ce que l'on pensait à l'époque.

De nouveaux problèmes apparurent au nord, après la chute de Iuz. Un groupe d'humains maléfiques, se faisant appeler la Société Cornue, créa un État qui menaça le trafic fluvial de la Furyondie, puis la Furyondie elle-même ainsi que la Pavoisie, au bord du Nyr Dyv. La Société Cornue tenta à plusieurs reprises de s'immiscer dans le gouvernement de Faucongris et sa milice, mais elle n'y parvint jamais.

On prévoyait également des réformes dans la ville franche. Se rendant compte que les excès de la Guilde des voleurs nuisaient aux profits, l'Union des marchands et commerçants (elle-même infiltrée par de nombreux voleurs qui cherchaient des sources de revenus légales) menaça de quitter la ville et de s'établir à Dyves ou à Urnst. Le maître de la Guilde des voleurs, Yavos l'Ancien, donna raison à l'union, mais un grand nombre de voleurs de haut niveau n'avaient pas l'intention de renoncer à cette manne. Presque tous ces voleurs de la "vieille garde" étaient des fidèles de Kurell et ils envisageaient de faire la guerre pour unir tous les voleurs sous la direction des prêtres de Kurell. Un conflit éclata entre les responsables de la guilde, en 533 AC, et il y eut de nombreuses pertes. Beaucoup de voleurs de bas niveau quittèrent la cité pour rester en vie. Quand la guerre fut terminée, la puissance de la guilde était annihilée et les réformateurs l'avaient emporté.

Sous Yavos le jeune (dont le père avait péri dans les combats), la Guilde des voleurs changea de stratégie et se mit à travailler presque main dans la main avec les marchands et les hommes d'affaires de la ville. Un système de protection rémunérée fut établi. Bien que les marchands ne soient pas très heureux de payer, ils admettaient qu'espérer empêcher tous les vols était vain. Ils apprécièrent bien vite le fait que les criminels de la cité non seulement évitaient leurs locaux mais, en plus, empêchaient les voleurs étrangers à la guilde de s'emparer de leurs biens. On accorda même à Yavos un siège au sein de l'Oligarchie et la Guilde des voleurs y gagna une sorte de reconnaissance qui surprend tous les étrangers (et beaucoup de citoyens aussi).

Peu après, la rumeur concernant l'apparition d'une Guilde des assassins étonna encore plus et inquiéta énormément. Chaque mort en ville était soupçonnée être l'œuvre de tueurs engagés, alors qu'en fait, ce n'était presque jamais le cas. La Guilde des assassins fut créée par un groupe de voleurs qui avaient reçu de leur guilde l'ordre de traquer et de tuer les prêtres et les voleurs de Kurell qui avaient fui pendant la guerre de 533 AC et qui, aujourd'hui, s'en prenaient aux marchands de Faucongris, à Dyves. Les voleurs accomplirent leur mission avec tellement d'efficacité qu'ils devinrent le bras armé de la Guilde des voleurs, une sorte de force de sécurité. En très peu de temps, ils formèrent un groupe distinct, servant également l'Oligarchie, en assassinant les Hiérarques de la Société Cornue qui avaient tenté d'infiltrer Faucongris pour y déclencher une révolte.

Au milieu du VI[e] siècle, un magicien de la Côte Sauvage, nommé Mordenkainen, entama discrètement des négociations avec plusieurs sorciers de la région de Faucongris pour former un groupe chargé de protéger Flannesse de toute menace extérieure. Ce groupe devint célèbre sous le nom de Cercle des Huit, prolongement d'une précédente association de huit puissants personnages réunis par Mordenkainen, la Citadelle des Huit. Le quartier général du Cercle des Huit était situé dans la demeure de Mordenkainen, dans les monts Yatil. Peu de ses membres étaient connus du public, à part Bigby et Tenser. Ce dernier était déjà un habitant semi-permanent du domaine de Faucongris depuis qu'il avait pris possession d'un vieux château sur la rive sud du Nyr Dyv, près de la cité. On connaît deux autres puissants mages ayant fait partie du Cercle : Bucknard (qui a disparu en 579 AC et fut remplacé par Jallarzi) et le vénérable Léomund, un immigrant de l'est qui a quitté l'association en 576 AC et qui ne fait plus beaucoup parler de lui depuis. Otiluke prit sa place un peu plus tard, la même année.

Le Cercle des Huit fut créé pour de multiples raisons. Les Hiérarques représentaient une menace croissante au nord et il fallait encore une fois se protéger de leur réseau d'espions et d'assassins. Autre fait inquiétant, un grand nombre de cultes maléfiques réapparaissaient dans des endroits normalement sûrs, comme le Verbobonc et la Furyondie ; le Grand Royaume décadent, mais encore très puissant, constituait aussi un péril et plusieurs puissants mages et prêtres totalement fous ne voyaient en Faucongris qu'un joyau dont il fallait s'emparer (à l'instar de Iuz, avant eux) ou écraser sous leurs talons. Le plus tristement célèbre de ces lanceurs de sorts maléfiques était Iggwilv qui, d'après Mordenkainen et certains autres, était encore en vie et capable de revenir sur Tærre. Tout aussi fameux, le magicien renégat connu sous le nom de Murq qui, en 561 AC, avait enlevé des enfants nobles de Faucongris et fuit la ville. Personne n'a jamais su ce qu'il advint de ces enfants bien qu'un groupe d'aventuriers (guidé par le Cercle des Huit) ait traqué Murq jusque dans le nord lointain et, par la magie, l'ait empêché de s'en prendre encore une fois à la ville. Le destin de Murq et des enfants ne fut jamais révélé au public.

Les manipulations discrètes de Mordenkainen et de ses deux organisations eurent des

résultats notables. Elles contribuèrent, en partie, à la chute du Temple du Mal Élémentaire, en 569 AC, au Verbobonc, empêchèrent Iggwilv de conquérir la Tærre en 570 AC, perturbèrent les plans de la Société Cornue et de Iuz et réalisèrent d'autres exploits trop nombreux et trop secrets pour les mentionner tous. Ils s'arrangèrent surtout pour pousser les aventuriers à prendre ces causes à leur compte en les poussant vers un certain secteur ou vers une mission précise. Il en résulta un accroissement de l'exploration des cairns dans les collines autour de Faucongris. On découvrit dans les Abbor Alz de nouveaux sites funéraires, qui furent baptisés les cairns de l'Étoile. Le château de Faucongris attira de nouveau des chercheurs de trésors et les rues et tavernes de la cité furent envahies de héros prenant du bon temps avant de partir et rapportant de leurs aventures (quand ils revenaient) des récits étranges et des artefacts bizarres qui appâtaient encore plus de monde.

La chasse aux trésors dans le château de Faucongris eut des conséquences inattendues. En 570 AC, Iuz fut soudainement libéré de son emprisonnement dans les donjons sous l'ancienne demeure de Zagig, à la grande consternation des quelques habitants de la ville franche qui l'aperçurent brièvement quand il quitta les ruines. Il regagna alors son ancien royaume, au nord. Plusieurs membres du Cercle des Huit tentèrent d'empêcher sa fuite, mais en vain. D'autres entités puissantes, dont certaines étaient des demi-divinités et parfois des seigneurs démons, firent leur apparition autour des ruines. Apparemment, elles s'étaient libérées seules de leur captivité, ou grâce à la maladresse de quelques aventuriers peu scrupuleux, comme le seigneur Robilar de Faucongris, un guerrier de la Côte Sauvage qui avait la sale manie de libérer de leurs liens magiques des monstruosités maléfiques. Toutes en voulaient personnellement à Zagig et jurèrent de se venger de lui une fois qu'elles se seraient remises.

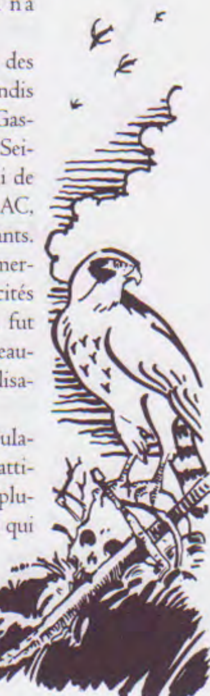
Les autorités de la ville furent particulièrement stupéfaites d'entendre certaines de ces créatures enragées affirmer que Zagig était encore en vie et actif, alors que tout le monde le croyait mort. Aussi, Mordenkainen et ses associés révélèrent qu'ils pensaient que Zagig (appelé aujourd'hui Zagyg, une variation de son nom souvent employée par l'archimage fou pour signer des documents, quand il était Bailli de Faucongris) non seulement était vivant mais

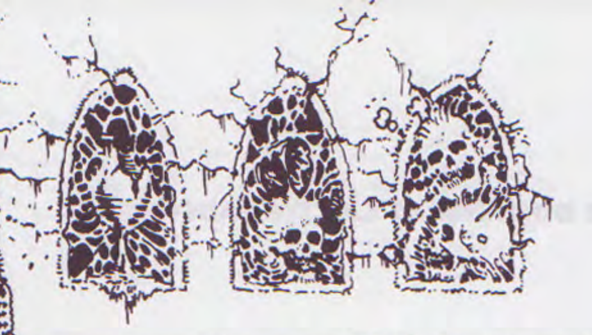

Préparatifs avant une exploration des cairns de l'Étoile

qu'il avait acquis le statut de demi-dieu ; plusieurs membres du Cercle le vénéraient. Des prêtres pouvaient utiliser des sorts au nom de Zagyg qui se révéla lui-même un serviteur du dieu de la magie, Boccob. Depuis, le culte de Zagyg compte quelques fidèles à Faucongris, même s'il n'a jamais été très puissant dans sa propre ville.

En 571 AC, un violent conflit éclata dans la Vieille Cité de Faucongris, entre la Guilde des voleurs et l'Union des mendiants. Une partie de la Vieille Ville fut incendiée par accident, tandis que la Guilde des voleurs atteignait le faîte de sa puissance. Un maître voleur nommé Nérof Gasgal décida d'entrer en politique après avoir survécu à un fait d'armes traumatisant ; il devint Seigneur Bailli de Faucongris en 570 AC, à l'âge de 30 ans (presque le plus jeune Seigneur Bailli de la ville). Son plus proche ami, Org Nenshen, devint Maître de la Guilde des voleurs en 572 AC, après la mort (naturelle) d'Arentol qui avait conduit les voleurs à la victoire contre les mendiants. Ces deux hommes dynamisèrent le gouvernement de la ville, améliorèrent les conditions commerciales et y attirèrent de nouveaux négociants étrangers, pour accroître les richesses et les capacités de la région. Glodreddi Bakkanin, Inspecteur des Impôts de la ville depuis très longtemps, fut encouragé à trouver de nouvelles sources de revenus pour remplir les coffres, ce qu'il fit avec beaucoup d'ardeur et d'astuce. (L'apparition des Agents du peuple en 575 AC fut une de ses réalisations les plus juteuses financièrement.)

La monnaie de Faucongris fut également réformée en 579 AC, et surtout simplifiée, au soulagement général. Faucongris était de nouveau reconnue comme le cœur de la civilisation et elle attira de nombreux puissants personnages qui mirent la ville à l'abri des machinations ourdies par plusieurs cultes maléfiques (comme le Culte de Iuz de la monstrueuse Falcon et le Culte de Vecna, qui





tentèrent de prendre le pouvoir en 581 AC). Les diplomates des pays étrangers se rendirent dans la ville franche pour négocier des accords internationaux et discuter des frontières régionales, ce qui ne fit qu'améliorer l'image de Faucongris.

En 574 AC, Turin Traquemort rejoignit l'Oligarchie, après que toute la haute hiérarchie de la Guilde des assassins eut été massacrée par un mezzoloth. (Un mage fou l'avait invoqué au cas où il serait tué et avait ordonné à la créature de traquer ses assassins. Le mage ayant menacé la ville de Faucongris, la Guilde des assassins fut engagée pour l'éliminer.) Turin améliora les capacités d'espionnage de sa guilde, ce qui permit de surveiller les mouvements de troupes sur le Nyr Dyv, quand la guerre éclata entre la Pavoisie et la Société Cornue, en 579 AC. Faucongris apparaissait comme un refuge inexpugnable et certains habitants de la Pavoisie, chassés de leurs maisons, s'y rendirent entre 580-582 AC, quand leur pays fut envahi par Iuz, au début de la Grande Guerre.

Le territoire de Faucongris, comme nous l'avons indiqué précédemment, s'est beaucoup étendu après la Grande Guerre. Quand le Pacte de Faucongris fut signé, en vendangier 584 AC, les Oligarques et le Seigneur Bailli de la ville revendiquaient un vaste territoire protégé par la plus puissante force militaire de son histoire. La menace la plus directe vint de l'empire de Turrosh Mak au sud, mais la trahison de l'archimage Rary, les agents de la Fratrie Écarlate et de Iuz mais aussi les prêtres des religions bannies pouvaient détruire la cité de l'intérieur. En 583 AC, la terrible épidémie qui s'abattit sur Ormeville fut un rude coup porté à la sécurité du domaine. La renaissance du Cercle des Huit, en 585 AC, un an après que Rary eut tué deux de ses membres avant la signature du Pacte, fut acclamée par tous en ville.

Entre 585 AC et 591 AC, Faucongris entama de nouvelles réformes. Le soutien financier à la Furyondie, pour entretenir sa flotte, avait cessé, mais il avait été redistribué à l'est, vers le Nyrond, pour permettre au roi Lynwerd I de conserver le pouvoir et d'éviter l'effondrement de son royaume. Le roi Lynwerd réduisit les impôts, permettant ainsi à ses sujets de dépenser plus d'argent en achetant des produits étrangers. Cela incita de nombreux marchands à revenir dans ce royaume pour ouvrir de nouveaux marchés. L'embargo de la Fratrie Écarlate sur les détroits entre le Pomarj et les Onouailles fit chuter l'activité maritime (pourtant de nombreux navires acceptèrent de payer la taxe réclamée par la Fratrie pour passer). Les navires marchands du Nyrond et de Kéolande pouvaient donc se rencontrer encore dans les docks des ports. Des émissaires de la Guilde royale des marchands du Royaume-Uni d'Ahlissa entamèrent des négociations avec leurs confrères de l'Union marchande de Faucongris. La prospérité poussa plusieurs guildes à se scinder et à se réorganiser pour augmenter leurs profits et étendre leurs marchés. Bon nombre d'expatriés de la guerre qui se pressaient en ville furent relogés dans les villages environnants. On leur donna de petites fermes et où ils purent refaire leurs vies tout en fournissant à Faucongris des produits agricoles et des taxes. D'autres réfugiés, particulièrement compétents dans un certain domaine, implantèrent de nouvelles activités.

Comme les routes commerciales du nord sont bloquées par l'empire de Iuz, le trafic naval entre les États du Nyr Dyv et de la mer d'Azur transitant par la baie des Moutons a pris une grande importance. Faucongris est donc une fois encore le centre des affaires de tout Flannesse. Personne ne sait combien de temps elle pourra conserver cette position en cette époque d'incertitudes politiques. Peut-être que même les dieux l'ignorent…

Le Gouvernement de Faucongris

L'Oligarchie

La cité de Faucongris et son domaine sont dirigés par une Oligarchie, un groupe d'individus normalement égaux qui décident des orientations majeures de la ville franche. Le nombre d'oligarques (également connus sous le nom de Directeurs) varie entre 12 et 18, selon les circonstances politiques. Quand un oligarque meurt ou se retire, il est remplacé après un vote des Directeurs. L'Oligarchie se réunit tous les lundis de l'année pour examiner les affaires de la cité, du domaine et des oligarques.

Régulièrement, l'Oligarchie élit un Seigneur Bailli parmi ses membres. Cette élection a lieu quand le précédent meurt, se retire ou si au moins les deux tiers des Directeurs ne lui renouvellent pas leur confiance. Depuis 570 AC, Nérof Gasgal est le Seigneur Bailli, et l'un des meilleurs jusqu'à présent.

L'Oligarchie est actuellement (en 591 AC) à son nombre maximum de membres, mais cela peut changer l'année prochaine. Chaque Directeur est décrit ci-dessous, avec son âge (et son âge apparent) et les endroits où l'on peut généralement le rencontrer en ville. Les remarques importantes pour le MJ sont jointes. Un * indique que la personne fait partie du "cercle restreint", très secret, de l'Oligarchie qui se concentre sur les sujets les plus vitaux et détermine les politiques les plus importantes.

Nérof Gasgal*, Seigneur Bailli et Maître Consultant de la Guilde des voleurs [LN hm V12; pv 49; Dex 17, Sag 18, Cha 16; âge 51 ans; localisations H14/V4/H3/C2]. Il se présente officiellement comme un homme d'affaires, mais tout le monde sait qu'il est aussi un voleur; ses principaux objectifs sont d'assurer la bonne marche de la cité et que l'on se souvienne de lui comme du plus grand bailli de Faucongris; il est habituellement sournois, moyennement corrompu et souvent dépourvu de pitié, mais il est très apprécié et travaille dur; ses avis sont toujours pertinents malgré une intelligence moyenne; il aime la politique, le jeu, la vie de luxe avec modération et commettre quelques larcins; il veut être membre de l'aristocratie mais sa naissance, son accent et l'origine de sa richesse le lui interdisent; son plus proche ami est Org Nenshen; il vaut mieux éviter de l'avoir comme ennemi.

Derider Fanshen, Connétable de la Cité [NB hf P13 – Pélor; pv 51; Dex 4, Con 15, Sag 18, Cha 16; âge 52 ans; localisations GC6/H12/H11/GC5/J10/Vieille Ville]. Envisage de se retirer en 592 AC et de devenir avocate; elle est très active physiquement mais maladroite; dotée d'une belle prestance et d'une grande sagesse, elle est chaleureuse et appréciée de beaucoup; elle défend les droits des pauvres de la ville et se préoccupe des enfants sans foyer de la Vieille Ville; c'est une amie proche de la Haute Matriarche Sarana, du Temple de Pélor et de Jallarzi Sallavarian, du Cercle des Huit; célibataire, elle est entourée d'un petit cercle de prétendants.

Tigran Gellner, Capitaine-Général de la Garde [LN hm G10; pv 57; For 17, Dex 15, Int 17,

Cha 15; âge 46 ans; localisations GC6/hors de la ville, en visite dans les forts]. Il est particulièrement doué pour la tactique de défense du domaine de Faucongris; c'est un commandant brillant, très au fait des sciences militaires; il est respecté de la Milice de Faucongris pour sa rigueur, son franc-parler et son sens de l'ordre; il a créé la Milice Montagnarde et les Marins de Combat d'Âprebaie; il pense que l'empire orque du Pomarj est la plus grande menace contre Faucongris; il s'est récemment marié à une prêtresse de Pholtus.

Org Nenshen*, Maître de la Guilde des voleurs [LN hm V 18; pv 58; Dex 18, Int 16, Cha 16; âge 52 ans; localisations H15/V21]. Il est très actif physiquement, brillant, joyeux, sûr de lui et ouvert; c'est un excellent planificateur, un bon chef et un administrateur maîtrisant parfaitement les stratégies d'organisation (bien qu'il semble insouciant); il se consacre à la destruction des cultes maléfiques de la ville qui menacent sa guilde; il vit avec sa concubine.

Vesparian "Vesper" Lafanel*, Maître de la Guilde des assassins [NM em V11/M10; pv 58; Dex 17, Con 16, Int 17, Cha 15; âge inconnu mais moins de 100 ans (jeune); localisations B5/V27]. Il est conservateur, froid, professionnel, totalement sans pitié contre les ennemis de la ville, de sa guilde ou de sa personne; il ne parle jamais ni de son passé ni de sa vie personnelle; il a horreur des nains; c'est un asocial intellectuel redouté par beaucoup; il est extrêmement dangereux de l'avoir comme ennemi.

Kieren Jalucian, Maître de la Guilde de Magie, Principal de l'Université de Faucongris des Arts Magiques [NB hm M18; pv 42; For 17, Int 18, Sag 17, Cha 17; âge inconnu mais supérieur à 100 ans (35); localisations H13/C6/H16]. Il est robuste et élégant; c'est l'un des véritables archimages de Faucongris; il est très peu actif au sein de l'Oligarchie, se contentant d'écouter et de donner son avis sur les sujets liés à la magie; il est amical et sage; il est attiré par Jallarzi Sallavarian du Cercle des Huit.

Torrentz Hebvard, Président de la Société de Magie [LN hm M10; pv 32; Int 18; âge 81 ans (49); localisations H13/C2]. Il est peut-être le magicien le plus politiquement impliqué de la ville; c'est un ardent partisan de la politique de neutralité et de la non-intervention dans les affaires et les guerres étrangères; il s'oppose au Nyrond sur plusieurs sujets, mais redoute et hait le Royaume-Uni d'Ahlissa; il est très actif et très connu en tant qu'aventurier; il a récemment épousé une prêtresse mineure (mais riche) de Zilchus.

Ravel Dasinder, Patriarche de Boccob [N hm P18 – Boccob; pv 72; Dex 15, Con 15, Int 16, Sag 18; âge 73 ans; localisations H13/C6]. Il parle peu et lentement et semble ne pas s'intéresser aux débats; ses compétences de divination et de perception des événements et des tendances futures sont sans égal; c'est un allié de Mordenkainen, du Cercle des Huit; on ne sait rien de sa vie personnelle; il ne supporte ni l'agressivité ni la hâte, mais accepte la complexité; il ne se préoccupe que de la sécurité de Faucongris.

Stakaster Villaine, Patriarche de Zilchus [N hm P11 – Zilchus; pv 47; Int 16, Sag 16, Cha 17; âge 44 ans; localisations J12/H14/V4/C2]. C'est un maître dans le domaine de la planification financière et de la projection économique; beaucoup de membres du gouvernement et de marchands le consultent; ce remarquable orateur et enseignant se montre généralement impassible et froid; veuf.

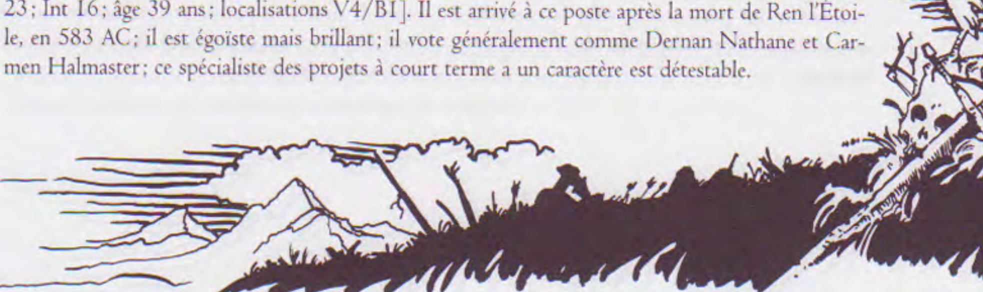
Eritaï Kaan-Ipzirel, Matriarche de Saint Cuthbert [LN hf P11 – Saint Cuthbert; pv 64; For 16, Sag 17; âge 44 ans; localisation J4]. Elle a réussi à s'imposer au sein de l'Oligarchie en 586 AC, soutenue par la Garde de Nuit et par beaucoup au sein de la Milice de Faucongris et de la Garde; elle est intolérante; le cercle restreint la ménage; elle est très agressive et ne mâche pas ses mots en matière de défense, surtout contre l'empire de Iuz; elle est toujours en désaccord avec les Directeurs qu'elle considère comme des criminels ou des pacifistes; c'est le membre le plus détesté par le reste de l'Oligarchie (et donc celle qui a le plus de chances d'être renvoyée dans l'avenir); elle s'est mariée et a divorcé cinq fois.

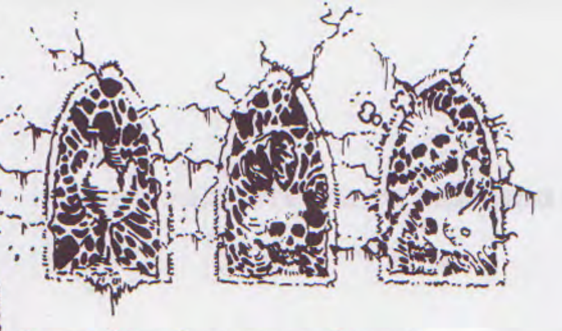
Jérôme Kasinskaia, Patriarche de Rao [LB hm P20 – Rao; pv 63; Dex 16, Sag 18, Cha 18; âge 86 ans (50); localisation F12]. Il parle peu au cours des réunions, mais il est bien informé des affaires politiques et religieuses de Flannesse; ses jugements sont très pertinents et toujours justes; c'est un maître orateur, un diplomate et un brillant chef de projet bien que fuyant généralement la compagnie; c'est un allié de Bigby, du Cercle des Huit; il connaît tous les membres du gouvernement de Véluna; il envisage de prendre sa retraite et de s'installer à Mitrik (Véluna).

Dernan Nathane*, Maître de l'Union des marchands et commerçants [N hm G2/V9; pv 38; For 15, Dex 16, Int 17, Cha 16, âge 47 ans; localisations V4/V21/E6/E9]. C'est un homme d'affaires brillant et très réputé (mais aussi un professionnel de la contrebande); il est ouvert et charmant; c'est un membre bien placé de la Guilde des voleurs qui connaît Faucongris aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur; il est secrètement de mèche avec Gerda Hollardel pour des affaires et des opérations illégales.

Carmen Halmaster*, Représentant de l'Union des marchands et commerçants [N hm V8; pv 25; Int 17, Cha 15; âge 57 ans; localisations A11/V4/E6/E9]. C'est un membre, actuellement inactif, de la Guilde des voleurs; il s'intéresse pour l'instant au commerce des vêtements; il a été estropié au cours d'une tentative d'assassinat, il y a des années; c'est un génie pour prédire les fluctuations dans l'activité commerciale; il a fait fortune en spéculant sur les commerces risqués; il craint les cultes maléfiques.

Cariel Mansharn*, Représentant de l'Union des marchands et commerçants [LM hm M4/G6; pv 23; Int 16; âge 39 ans; localisations V4/B1]. Il est arrivé à ce poste après la mort de Ren l'Étoile, en 583 AC; il est égoïste mais brillant; il vote généralement comme Dernan Nathane et Carmen Halmaster; ce spécialiste des projets à court terme a un caractère est détestable.





Stimtrin Saipas, Représentant de l'Union des marchands et commerçants [LN, nm; G3; pv 19, Con 15, Int 16, Sag 6, Cha 6; âge 155 ans; localisations V4/B1/C2]. Il a remplacé Laup Cbrun en 589 AC; il s'aligne généralement sur les autres membres de l'union pour voter; il parle peu sauf sur des sujets abordant des aspects très techniques ou spécifiques du commerce; il est respecté pour ses connaissances mais négligé pour le reste; il est sans méchanceté et n'a pas de vie personnelle en dehors du travail.

Gerda Hollardel, Maîtresse de la Guilde des joailliers et bijoutiers [CN hf V3; pv 11; Int 17, Cha 16; âge 32 ans; localisation C5]. Elle a remplacé son père, Bodmi Hollardel, qui a pris sa retraite en 589 AC; elle est secrètement en cheville avec Dernan Nathane pour des affaires et des opérations illégales; brillante et dotée d'une forte volonté, elle inquiète certains membres de l'Oligarchie en raison de son inexpérience et de ses avis plus que discutables.

Sir Anton Palmirian, Maître de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables [LM hm niveau 0; pv 2; Int 18; âge 70 ans; localisations H12/C2/C17]. Il paraît sympathique, mais c'est un individu froid, calculateur, dépourvu de pitié et doté d'un énorme pouvoir politique ainsi que d'une connaissance parfaite des lois et du système judiciaire de Faucongris; il est malade; divorcé deux fois, il est aujourd'hui célibataire; il est extrêmement dangereux de l'avoir pour ennemi.

Glodreddi Bakkanin*, Inspecteur des Impôts, Service des Revenus de Faucongris [LM nm V10; pv 44; Dex 18, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 5; âge inconnu mais supérieur à 100 ans (vieux); localisations H17/GC7/C7]. C'est un génie de la finance et un planificateur dénué de sentiments qui recherche constamment des moyens pour remplir les coffres de la ville; il est rancunier et vindicatif; on le considère comme totalement corrompu et inique, même selon les critères de Faucongris; sa vie passée et personnelle est inconnue; il est redouté et fui par presque tout le monde; il est extrêmement dangereux de l'avoir pour ennemi.

Les affaires internes de Faucongris

Les problèmes, liés à l'entretien de l'armée nécessaire pour protéger le sud de Faucongris et pour éradiquer le banditisme dans les Cairannes, grèvent le trésor et la patience de la ville. Beaucoup pensent que les Cairannes sont suffisamment sûres et que la force armée qui y est déployée pourrait être réduite pour renforcer le contingent du sud. Cependant, beaucoup refusent de rendre des territoires au duché d'Urnst ou craignent la résurgence des humanoïdes et des brigands. Les petites-gens d'Ormeville et les habitants des trois villes minières ne veulent à aucun prix renoncer à la présence militaire dans la région nord; les nains s'en soucient peu puisqu'ils se sentent relativement à l'abri dans leurs places fortes. Les petites-gens haïssent et craignent les Rhéniens, et les repoussent de la côte.

D'autres menaces internes pèsent sur le domaine. Les hommes-lézards du marais des Brumes et les ogres des Abbor-Alz sont un problème récurrent; les Rhéniens sont accusés de voler et de semer le trouble le long de la Sélitane et sur certains de ses affluents ainsi que le long de la rive sud du Nyr Dyv. Si les humanoïdes de Sombrépine décident de quitter leurs cavernes, ils peuvent détruire les petites communautés dans la forêt et y interrompre la production alimentaire. Certains rapports parlent également de nains à la peau pâle dans les Cairannes, du retour de certains cultes maléfiques dans la ville et dans la contrée, d'espions et d'assassins de la Fratrie, et de nouveaux monstres inconnus aperçus dans les ruines du château de Faucongris.

Les liens politiques unissant le domaine sont également en train de se fragiliser. La Gynarche d'Âprebaie et sa famille semblent corrompre les unités militaires de Faucongris. Âprebaie a toujours voulu être indépendante de Faucongris et le ressentiment local contre la ville franche ne fait que croître. Pire, Puysenar et Le Havre songent à gérer elles-mêmes leurs affaires en conservant cependant l'aide militaire de Faucongris. Dans tous les cas, ce sont les taxes que ces villes doivent verser à Faucongris qui sont au cœur du problème. La perte des impôts de ces trois villes impliquerait obligatoirement une réduction du budget militaire. L'Oligarchie estime qu'elle ne peut pas se le permettre en raison de la puissance (même désorganisée) de l'Empire orque au sud.

Les autres problèmes semblent mineurs en comparaison. Deux grandes fêtes approchent : celle de l'année 598 AC, commémorant le 100[e] anniversaire de la déclaration d'indépendance de Faucongris et l'année 600 AC (considérée comme le début du nouveau siècle). On discute de la légalité de l'utilisation par la Garde de pouvoirs de divination pour traquer les suspects; de la meilleure méthode pour effectuer les recensements tous les dix ans (le recensement de 590 AC est terminé); des problèmes de surpopulation et de criminalité dans les quartiers les plus pauvres et des conflits qui ont éclaté entre les derniers immigrants et les résidants de Faucongris à propos d'espace, de nourriture, de travail, d'argent, etc.

L'Oligarchie doit faire face aux nobles et aux seigneurs de la ville, qui ne souffrent aucune intrusion sur leur territoire et toute modification de leurs "droits innés" (leurs entreprises), aux bouffonneries des vingt-quatre petits nobles (dont les titres sans grand pouvoir ont été vendus par la ville pour obtenir de la trésorerie), aux réunions violentes et verbeuses du Conseil Populaire de Faucongris, aux religions autorisées (dont certaines sont devenues beaucoup plus militantes et se heurtent à l'Oligarchie sur de nombreux points), aux unions et aux guildes marchandes, aux baillis et aux autres seigneurs des villes et forteresses du royaume, à l'armée, à la Garde et aux Gardes de Nuit, aux mages, aux voleurs (naturellement), aux fermiers, aux pauvres, etc. Tout en bas de la liste, on trouve les Rhéniens, les mendiants, les sans-logis et les Agents du peuple qui n'attirent pas l'attention tant qu'ils ne provoquent pas de troubles.

Les premiers jours de doufoyer, de plantain, de moissonnier et de soufflebise (juste après les festivals d'une semaine), le Grand Conseil des guildes de Faucongris se réunit au palais du Seigneur Bailli. Tous les maîtres de guilde doivent y assister ou envoyer des représentants s'ils ne peuvent pas se déplacer. Au cours de cette réunion, on discute avec l'Oligarchie de la législation et des requêtes de chacun si cela peut concerner les affaires d'au moins une guilde. Cette réunion permet également de donner la parole aux guildes qui ne sont pas représentées par un membre de l'Oligarchie. Leur influence sur la politique du gouvernement est, cependant, un sujet de débats passionnés dans les bureaux des guildes.

Le Conseil Populaire de Faucongris

En 581 AC, l'Oligarchie décida de répondre à la demande croissante du peuple d'être plus concerné par les affaires du gouvernement. Sur la suggestion de Glodreddi Bakkanin, on créa un nouveau conseil de représentants, élus par les habitants de chacun des huit quartiers de la ville. Les élections, à partir de 582 AC, auraient lieu le dernier jour de vendangier (le 28, un dimanse et la veille du début de Brassine). Le droit de voter coûterait à chacun une pièce d'argent pour chaque élection. L'Oligarchie déclara que cette mesure permettrait d'éviter la participation de la racaille et, surtout, empêcherait que certains votent plusieurs fois. Les Directeurs ne se préoccupaient absolument pas du fait que quelqu'un puisse voter plusieurs fois et acceptaient toutes les pièces d'argent d'où qu'elles proviennent. Comme on pouvait s'y attendre, de nombreux groupes de pression de la ville fournirent secrètement à leurs membres des pièces d'argent pour que leurs représentants soient élus, remplissant ainsi du même coup les coffres de la ville.

La première élection eut lieu avec, en toile de fond, le début de la Grande Guerre. Après ce qui a été un véritable cauchemar de fraude électorale, ponctué de querelles d'ivrognes et enrichi de partis politiques extraordinairement bizarres, un conseil de huit membres fut désigné. Ce conseil comprenait, entre autres, une chèvre dotée de la parole, un mendiant-voleur charismatique, un doppleganger (qui fut démasqué mais continua à agir en tant que conseiller alors qu'il se cachait) et une jeune femme très plaisante qui n'était autre qu'une prêtresse de Vecna (et qui fut, bien entendu, rapidement exécutée, ce qui provoqua une nouvelle élection dans le quartier des étrangers). Mais c'était tout ce qu'espérait l'Oligarchie. Organiser les élections juste avant Brassine garantissait que la population (ivre) ne songerait pas sérieusement aux problèmes importants, que les "fous" seraient favoris et qu'on éviterait ainsi que les sujets sérieux soient abordés, tout en satisfaisant la soif démocratique de la populace.

À long terme, cependant, la création du Conseil Populaire engendra plus de problèmes qu'elle n'en résolut. En 586 AC, plusieurs de ces conseillers étaient très écoutés et recevaient des aides financières secrètes et le soutien de certaines guildes. Les guildes s'étaient tout d'abord opposées à la création du conseil, mais plusieurs de leurs dirigeants se rendirent compte que s'ils arrivaient à contrôler au moins un de ces conseillers, ils pourraient avoir plus de poids auprès du gouvernement, même si cela était négligeable. Pire, les problèmes sociaux suivant la Grande Guerre et l'afflux de réfugiés déclenchèrent des appels à la réforme sociale, de la loi et de l'ordre et même à l'expulsion des réfugiés. Les "problèmes majeurs" prirent le pas sur le reste et les élections de 586 AC furent violentes et sanglantes. Des émeutes éclatèrent dans la ville au cours de Brassine et firent douze morts et plus de cent blessés.

L'Oligarchie faillit annuler les élections et dissoudre le conseil, craignant que le pire soit à venir, mais cela fut rejeté, à une voix près. À la place, elle prit plusieurs mesures de réforme sociale, encourageant financièrement la location à bas prix de nouvelles terres agricoles autour de la cité et le développement de nouveaux villages autour des manoirs des nobles de Faucongris. Le manoir de Sombrefoire et de Clospuiseau virent naître les deux plus grands villages domaniaux créés de cette manière pour les réfugiés.

Le Conseil Populaire de Faucongris rencontre l'Oligarchie pendant toute une journée à chaque festival, examinant la situation dans chaque quartier, proposant des solutions et offrant d'autres conseils quand cela est nécessaire. Certains conseillers sont des pitres et sont ignorés (la chèvre dotée de parole est cependant une excellente oratrice). Certains semblent intelligents et doués de bon sens et, de temps en temps, deux d'entre eux sont même d'accord avec l'Oligarchie, ce que les Directeurs apprécient particulièrement.

Caractéristiques des PNJ : Les Forces de l'Ordre et l'Armée

Milice de Faucongris

Hommes d'armes : CA 4/3 (cotte de mailles et bouclier, 50 % de chances pour une Dex de 15); VD 9; G1; pv 1d4+5 ; TACO 20; # AT 1; Dég par arme +1 (massue, épée large ou arbalète légère); For 16, Dex 14/15, Con 15; NM 13; AL généralement loyaux ou neutres mais jamais mauvais.

Jeunes sergents : CA 4/3 (cotte de mailles et bouclier, 75 % de chance pour une Dex de 15); VD 9; G2; pv 1d10+7 ; TACO 19/18; # AT 1; Dég par arme +1 (épée longue, hallebarde ou arbalète légère); For 16 (50 % de chances pour For 17), Dex 14/15, Con 15; NM 14; AL généralement loyaux ou neutres mais jamais mauvais.

Sergents vétérans : CA 3/2 (*cotte de mailles* +1 50 % de chances pour un bouclier, Dex de 15); VD 12; G3; pv 2d6+14 ; TACO 17; # AT 1; Dég par arme +1 ou plus (épée longue, hallebarde, dague ou arc long composé/flèche lourde); For 17 (25 % de chances pour une For de 18, déterminez une For exceptionnelle jusqu'à un maximum de 18/50), Dex 15, Con 15; NM 15; AL ni mauvais ni chaotique.

Lieutenant (pour 20 hommes) : G4-6, scores de caractéristiques exceptionnels et 1d3 objets magiques.

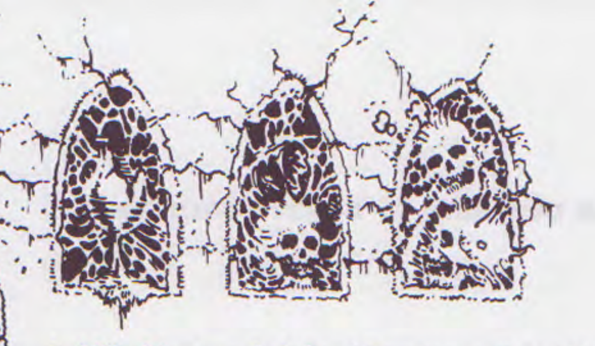
Capitaine (pour chaque garnison) : G7-9, scores de caractéristiques exceptionnels et 1d4+1 objets magiques.

Prêtre (pour chaque garnison) : P4-7 (45 % de chances d'être de Saint Cuthbert, 40 % d'Héronéous, 10 % de Pholtus, 5 % de Mayaheïnie), 1d3 objets magiques.

Magicien de combat : M5-9 (50 % de chances d'être invocateur, 25 % sans spécialité, 25 % pour les autres), 1d3 objets magiques.

La **Patrouille des Cairannes** de la Milice de Faucongris comprend 2d4+6 guerriers (1 sergent vétéran, 2 jeunes sergents et des hommes d'armes). Tous sont équipés comme cela est indiqué ci-dessus. Certaines patrouilles sont constituées de cavaliers.





La **Milice Montagnarde** de Castel-Tempête surveille les Abbor-Alz. Les patrouilles sont constituées, soit de 1d2 monteurs de griffons (G3-7 en armure de cuir avec un arc court, deux javelots, une dague et un *anneau de chute de plume*), soit de 2d4+8 guerriers (2 sergents vétérans, 2 jeunes sergents et des hommes d'armes). Ils ont les mêmes caractéristiques que la Milice de Faucongris, mais n'utilisent pas d'arcs longs composés. Ils ont une Con de 13 et des compétences spéciales (endurance, alpinisme, etc.). Ils peuvent avoir des potions magiques.

Les **Patrouilles de la Forêt Noueuse** sont constituées de 1d6+9 hommes et femmes (1d2 sergents vétérans, 1d2 jeunes sergents et des hommes d'armes). Armures de cuir à la place des cottes de mailles, armés de lances et d'arcs courts; 50% de chances pour qu'il y ait un rôdeur (niveau 2-4) et 50% de chances pour qu'il y ait un prêtre (niveau 3-5, généralement d'Ehlonna).

Les **Patrouilles de Chasseurs de têtes de Puysenar** traquent les bandits et les fugitifs au nord de la Côte Sauvage et aux abords de la Forêt Noueuse. Chaque patrouille est à cheval et constituée de 2d4+10 individus aux capacités variées (rôdeurs, voleurs, guerriers et, occasionnellement, un prêtre ou un mage, niveau 3-7).

Les **Marins de Combat d'Âprebaie** portent des armures de cuir et sont armés d'épées, de sabres, de dagues, de couteaux, de haches à une main, de massues, de piques et d'autres armes d'abordage. Ce sont tous des guerriers (25% sont de niveau 1, 40% de niveau 2, 25% de niveau 3, 10% de niveau 4, avec un chef de niveau 5-9). Sur chaque navire, est embarqué un magicien (niveau 1d4+5) et un prêtre (niveau 1d4+5). Les alignements non chaotiques dominent, les scores de caractéristiques sont généralement les suivants : For 16, Dex 13, Con 14.

Les forces ennemies incluent les bandits et les maraudeurs, comme les Monteurs de Cockatrices de Pascorel, les orques et autres humanoïdes de l'Empire orque ou de Sombrépine, les bandes de chasseurs hommes-lézards, les ogres, etc.

La Garde de la Ville

Les hommes d'armes, les jeunes sergents et les vétérans sont identiques à ceux de la milice. Ils ont également des connétables adjoints :

Connétable Adjoint : CA 1/0 (*cotte de mailles* +1 50% de chances pour un bouclier, Dex de 16); VD 12; G5; pv 35-40; TACO 14/13; # AT 1; Dég par arme +3 (*épée longue* +1, hallebarde, arbalète légère, attrape-homme ou bâton de combat); For 18 (01-00), Dex 16, Con 17, Cha 14+ ; NM 14+ ; AL généralement LB/LN mais jamais mauvais ni chaotique. Possède souvent des potions magiques, un anneau et quelques objets magiques.

Une patrouille standard est constituée de 1d4+3 hommes d'armes (50% de chances pour qu'il y ait un jeune sergent). Une patrouille d'élite comprend 1d4+4 hommes d'armes, 1d2 jeunes sergents et un sergent vétéran. Une patrouille spéciale (généralement en cas de situation grave) est composée de six sergents vétérans, de deux connétables adjoints et de la Connétable Derider Fanshen, accompagnée d'un magicien (niveau 5-8) et d'un prêtre LN/LB (niveau 5-8).

La Guilde des gardes de nuit

La Guilde des gardes de nuit renforce la Garde de la Ville après le coucher du soleil. Elle est financée de manière privée, principalement par l'Église de Saint Cuthbert mais aussi par d'autres citoyens, boutiques, guildes et temples qui estiment qu'il faut une sécurité renforcée la nuit. Les gardes de nuit (presque tous issus des rangs des fidèles de Saint Cuthbert, d'alignement loyal et jamais mauvais) ont une excellente réputation, sauf chez les criminels. Ils peuvent interpeller un hors-la-loi mais n'ont pas le droit de l'arrêter et doivent donc travailler étroitement avec la Garde. La Guilde des voleurs a bien failli être en guerre contre la Guilde des gardes de nuit il y a des années, mais cela fut évité quand la Guilde des voleurs changea ses habitudes et ne fut plus une menace pour les gardes de nuit. Aujourd'hui, les voleurs essaient de les éviter.

Membre de la guilde/Porteur de torche : CA 7 (besantine sous tabard); VD 9; G1; pv 1d4+5 ; TACO 20; # AT 1; Dég par arme (esponton ou épée courte); For 15; AL LB/LN.

Les porteurs de torche portent des torches, des lanternes ou des lumières magiques à la place des espontons; ils doivent éviter le combat quand cela est possible.

Sergent : CA 4 (cotte de mailles sous tabard, bouclier); VD 9; G3; pv 1d8+20 ; TACO 18; # AT 1; Dég par arme (épée longue); For 16, Con 16; AL LB/LN.

Sombre : CA 3 (cotte de mailles sous tabard, bouclier, Dex 15); VD 9; G2; pv 1d6+10 ; TACO 19; # AT 1; Dég par arme (épée courte); For 15, Dex 15, Con 16; AL LB/LN. Les sombres sont presque toujours des demi-humains (80% de gnomes, 15% de nains, 5% de demi-elfes ou de petites-gens) ayant une infravision de 20 mètres de portée.

La plus petite unité de gardes de nuit est une escorte composée d'un membre de la guilde et d'un porteur de torche. Une unité de garde est constituée de deux membres de la guilde, d'un porteur de torche et d'un obscur. Une patrouille de rue est composée de cinq membres de la guilde, de deux porteurs de torches, d'un sergent, d'un obscur et il y a 33% de chances pour qu'il y ait un prêtre de Saint Cuthbert (niveau 2-4).

Le maître de la guilde est un homme âgé de 73 ans, **Sir Gavin Ambus** [LB hm G13; pv 91; For 17, Con 16, Int 15, Sag 17, Cha 16; *épée à deux mains* +2] qui était autrefois un officier de la Milice de Faucongris. C'est un individu très populaire en ville. Ses nombreux contacts avec les personnages puissants et loyaux ont poussé la Guilde des voleurs à se faire plus discrète que jamais, afin de ne pas entrer en guerre contre les gardes de nuit. Sir Ambus vit près du Temple de Saint Cuthbert.

Les Agents du peuple

Ce groupe de représentants de l'ordre a été créé sur la proposition de l'Inspecteur des Impôts, Glodreddi Bakkanin, en 575 AC. Environ 200 jeunes voleurs de bas niveau (V1-2) ont été recrutés, sur références (qui ne sont jamais vérifiées), par l'Oligarchie pour 10 po par an. Les

Agents du peuple sont chargés de faire respecter la loi en cas d'infractions mineures, comme l'obstruction des rues, l'abus de langage, la calomnie contre des gens du peuple, le dépôt illégal de détritus, l'agression olfactive ou bruyante, etc. De plus, il existe un certain nombre de lois inventées par Zagig Yraguerne quand il avait atteint son dernier stade de folie, entre 402-420 AC. Ces lois sont toutes absurdes (par exemple, il est interdit de "caresser" [transporter] un canard sur la Procession) mais tout de même respectées. Les amendes pour ces offenses mineures sont comprises entre 1 pc et 10 pa.

Les Agents du peuple exercent leur activité dans la Vieille Ville, mais l'ont étendue ces dernières années à Clercville et au quartier des artisans. Ils sont équipés d'armures de cuir, de dagues et, quelquefois, d'épées courtes. Ils ne s'en prennent donc jamais à ceux qui sont mieux armés qu'eux. Ils se déplacent en groupes de 1d4+1 individus et cherchent noise à ceux qui sont sans défense. Ils sont généralement haïs par la population mais, comme ils font attention à qui ils s'attaquent, aucune plainte ne parvient jamais aux Directeurs. De plus, ils sont une bonne source de revenus.

Crimes et Délits à Faucongris

Pour les crimes importants perpétrés en ville, un individu comparaît devant un des huit Juges de Faucongris (un ex-juriste de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables) nommés par les Directeurs. Pour un crime grave, le prévenu peut être jugé par trois Directeurs. Deux d'entre eux peuvent être récusés (une seule fois). On peut faire appel d'un jugement (une seule fois, si le juge le permet, ce qui se produit toujours en cas de crime capital). L'appel est reçu par trois juges dont, souvent, le Seigneur Bailli, Nérof Gasgal.

Les crimes mineurs sont l'affaire des magistrats de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables. Les appels sont très rares et ne peuvent être accordés que par le Seigneur Bailli. Les peines vont de 2 semaines à 2 ans de travaux forcés, avec des amendes allant de 1-20% de la valeur estimée des biens du criminel, jusqu'à 1 000 po. Le MJ est totalement libre de développer les affaires judiciaires.

Les victimes doivent être des individus, des humains ou des demi-humains de toutes sortes. Les monstres, comme les flagelleurs mentaux, les dopplegangers ou les hommes-lézards, ne sont pas considérés comme des individus. Les humanoïdes n'ont presque aucun droit civique à Faucongris, cela dépend essentiellement du juge. Certaines créatures intelligentes ont une existence légale imprécise ; un centaure peut être considéré comme une personne par un juge et comme un monstre par un autre. Les créatures créées, tels les golems et les morts-vivants mineurs, sont toujours considérées comme des propriétés. Les familiers sont, soit des personnes, soit des monstres, soit des propriétés, selon la créature, la manière dont elle s'exprime et le juge.

Voici une liste des principaux crimes avec, entre parenthèses, les sentences possibles. Les crimes sont assez vagues pour que le MJ les définisse selon les besoins de sa campagne.

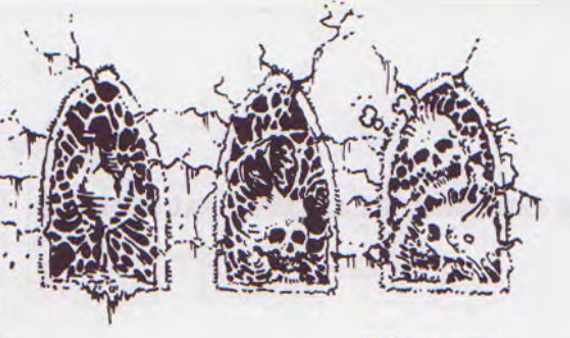
Crimes majeurs

Adoration d'une divinité interdite (1, 2, 4, 9)
Agression, aggravée (3, 6-11)
Atteinte magique à l'intégrité d'une personne (2, 3)
Cambriolage (3, 7-11)
Cambriolage ou dommages aux propriétés de la cité (3, 6-11)
Chantage (1-2, 4-10)
Contrefaçon de la monnaie de Faucongris (3, 5-9)
Corruption d'un officiel de la ville ((5-11)
Détournements de fonds (2, 4-10)
Émeute et bagarre (2, 7-11)
Évasion fiscale de plus de 50 po (10-11)
Fraude, ce qui inclut mentir à la Garde (2, 4-10)
Génocide (1)
Homicide (2, 5-8)
Importation d'objets ou de créatures dangereux (2, 9)
Incendie criminel (1, 5-7, 9)
Incitation à l'émeute (2, 6-9)
Massacre (1)
Meurtre (1, 4)
Parjure (6-10)
Pillage de tombe (2, 6-11)
Possession d'un monstre sans permis (10)
Sédition (1-5)
Trahison (1)
Usurpation de l'identité d'un officiel de la cité (7-11)
Vandalisme (8-11)
Vol (3, 7-11)

Sentences pour les crimes majeurs

1. Mort
2. Exil permanent
3. Mutilation (d'une main, de la langue, d'un œil, etc.)
4. Travaux forcés à perpétuité
5. Travaux forcés, 1d10+10 ans (souvent plus longtemps pour les demi-humains ayant une longue espérance de vie)
6. Travaux forcés, 1d6+6 ans
7. Travaux forcés, 1d4+4 ans
8. Travaux forcés, 1d4 ans
9. Énorme amende (90 à 95% de la valeur réelle des biens de l'inculpé)
10. Lourde amende (60 à 80% de la valeur réelle des biens de l'inculpé)
11. Amende normale (25 à 40% de la valeur réelle des biens de l'inculpé)





Crimes mineurs

Acquisition, possession ou recel de biens volés
Agression mineure (sans membres brisés)
Blasphème contre un prêtre
Blasphème/profanation d'un temple
Conduite dangereuse d'un véhicule dans un endroit public
Contrebande (éviter les taxes de la ville)
Délit contre une propriété publique
Diffamation ou calomnie
Effraction, violation de la propriété privée, entrée non autorisée en ville
Esclavagisme ou vente d'esclaves
Évasion fiscale de 50 po ou moins
Ivresse publique et conduite contraire aux bonnes mœurs
Navigation dangereuse sur une rivière (y compris l'accostage non autorisé)
Obstruction aux activités commerciales
Trouble de l'ordre public (lumière, odeur et bruit excessifs)
Utilisation d'une arme sans licence
Utilisation de la magie dans des endroits publics sans raison valable

Armes légales

Les armes suivantes peuvent être portées ouvertement dans les rues de Faucongris, bien qu'elles doivent être rangées dans un fourreau ou attachées à la ceinture quand cela est possible : dague, fléchette, fronde, bâton, fustibale, gourdin, couteau, marteau. Les épées et les haches sont autorisées si elles sont dans leurs fourreaux ou enveloppées de cuir (pour les haches). Les armes d'hast, les lances et les piques sont interdites. Les "armes d'assassins", comme le poison ou les garrots, sont interdites.

Milices privées

Les citoyens et les visiteurs ne peuvent entrer en ville avec une armée privée, une milice ou des gardes du corps, sans autorisation. Cela permet d'éviter les tentatives de coup d'État ou le désordre public. Les gardes mercenaires des caravanes sont autorisés par la ville, par l'intermédiaire de l'Union des marchands et commerçants ou de la Guilde des mercenaires.

Contrôle de la magie

La magie est particulièrement contrôlée à Faucongris et ne peut être utilisée librement dans des endroits publics. Les sorts n'infligeant pas de dommages, comme *charme*, *lenteur* ou *immobilisation*, qui peuvent être utilisés pour capturer des mécréants, sont autorisés. Les sorts infligeant des dommages sur une zone limitée (comme *projectile magique*) sont tolérés pour se défendre s'il n'y a aucun autre moyen. Des sorts d'intrusion mentale, comme *connaissance des alignements* et *ESP*, sont désapprouvés (sauf s'ils sont utilisés par des représentants de l'autorité traquant des criminels). Les sorts comme *invisibilité* ne sont pas non plus appréciés. Les sorts endommageant une zone importante (*boule de feu*, par exemple) entraînent une accusation d'atteinte à la propriété d'autrui et toute infraction qui peut en résulter. Bien entendu, utiliser des sorts pour aider les officiels de la ville ou pour empêcher qu'une partie plus importante de la cité ne soit détruite, sera apprécié. C'est aux juges de trancher.

Contrebande dangereuse

Faire de la contrebande est un mode de vie à Faucongris, mais certaines choses sont bannies et rejetées par beaucoup, même par les criminels. Les objets magiques maléfiques, les monstres dangereux, les objets maudits, les poisons et tout autre ustensile ou créature qui peut menacer les habitants de la ville d'une manière significative sont considérés comme des produits de contrebande dangereux. Posséder un de ces objets est un crime majeur. Naturellement, la Guilde des assassins réussit à contourner cette loi. L'important est qu'aucun de ses membres n'expose ces choses à la vue de tous et s'en serve de manière inconsidérée.

La Population de Faucongris

Le dernier recensement de la cité de Faucongris et de son domaine fut effectué en 590 AC, par les membres de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables. Le recensement officiel doit, comme toujours, être apprécié avec prudence, puisque de nombreux groupes de la ville ou du domaine ont des raisons d'augmenter ou de réduire leur population. Quoi qu'il en soit, globalement, les fraudes finissent par s'équilibrer ; on peut donc estimer que le chiffre total de la population est à peu près exact. Voici une estimation de l'accroissement de la population de la ville et du domaine au cours des dernières années.

Population estimée de Faucongris

Année	Ville	Domaine*
575 AC	58000	75000
580 AC	60000	78000
585 AC	66500	84000
590 AC	69500	91000

* Pour le recensement, le domaine est constitué de tous les secteurs contrôlés par Faucongris avant la Grande Guerre. Il ne prend pas en compte le nord de la Côte Sauvage, avec les villes de Puysenar et du Havre, ni Âprebaie, Ormeville ou les profondeurs des Cairannes et de la Forêt Noueuse. Les populations de ces secteurs sont étudiées ultérieurement.

De nos jours, en 591 AC, environ 76 % des habitants de la ville (un peu plus de 52000) sont natifs de Faucongris. Ce sont principalement des descendants des premiers colons œridiens et suellois, ces derniers étant arrivés bien avant les Œridiens, après que Faucongris eut été absorbée par le Grand Royaume. Les autochtones ont également des ancêtres flannas, bakluni et rhéniens, issus des nombreux marchands, immigrés et négociants qui s'y sont installés dans le passé. La population de la ville est très variée, aussi bien physiquement que culturellement. Faucongris est donc très cosmopolite et son peuple ne se soucie guère des problèmes raciaux, s'attachant plus au statut social et à la fortune apparente. L'invasion de la Côte Sauvage a modifié cette attitude tolérante au point que tout humanoïde en visite est suspecté d'être un espion de l'empire orque du Pomarj.

Environ 18,5 % (12800 personnes approximativement) de la population est constituée

d'humains venus d'autres régions de Flannesse. Ce sont généralement des Rhéniens et différents immigrants de Furyondie, de Dyves, de Véluna, du Verbobonc, de la Côte Sauvage (surtout Puysenar et Le Havre), du duché et du comté d'Urnst, des États d'Ulek, du Nyrond, des Royaumes Brigands et des "terres perdues" de l'Almor, du duché de Taine, de la Pavoisie et de la cité de Phax sur la Côte Sauvage (tombée aux mains des orques). La plupart de ces immigrants sont arrivés ces dix dernières années, en raison de la Grande Guerre.

On trouve dans le Quartier étranger des petits regroupements d'immigrants venus de régions très lointaines, particulièrement des nations bakluni à l'ouest, de la Pérennelande et de la Kéolande. Des individus venus d'autres contrées de Flannesse arrivent dans la ville et la quittent tous les jours. Il n'est pas rare d'entendre des dialectes autres que la langue commune dans le Quartier étranger, le Quartier du fleuve, Clercville, la Vieille Ville et dans certains petits temples de divinités peu connues. Il est intéressant de constater que même si la plupart des immigrants conservent leur culture, ils se considèrent comme des citoyens à part entière de Faucongris, au même titre que ceux qui y sont nés.

Les humains représentent 94,5% de la population. Les petites-gens forment le second groupe le plus important, ils viennent, pour la plupart, d'Ormeville. Ils sont presque tous de la famille des pieds-velus. Les costauds sont minoritaires et on ne compte aucun grand-gars. Ils représentent 2,5% de la population (environ 1 700 individus). Les petites-gens habitent principalement dans les Hauts Terriers du Quartier étranger, le long du Grand Fossé du Bief, où ils disposent de leurs propres temples et patrouilles de surveillance. Cependant, dans tous les quartiers, on peut trouver des petites-gens vivant parmi les humains. La plupart travaillent dans des guildes d'artisans ou de services, surtout en tant que boulangers, cuisiniers, brasseurs, charpentiers, tailleurs, jardiniers, clercs, comptables et autres professions des classes moyennes. Peu exercent des métiers qui nécessitent une grande force ou une grande endurance.

Environ 1,5% de la population est constituée de demi-orques, bien que cela ne soit pas visible au premier regard. (Cela a été déterminé grâce à la divination.) Les demi-orques n'ont pas de particularisme culturel qui les réunisse et ils tentent toujours de se fondre dans l'environnement humain qui les entoure. Presque 1 000 de ces demi-orques vivent dans la Vieille Ville ou dans le Quartier du fleuve et ils font presque tous partie de la classe inférieure. Beaucoup ont une position importante dans la Guilde des ouvriers, l'Union des égoutiers et des balayeurs de rue, la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs et autres guildes où le travail est dur et peu gratifiant. Certains ont des postes à la Guilde des voleurs ou à l'Union des mendiants. Deux sont entrés dans la Guilde des assassins depuis que Turin Traquemort, qui était connu pour haïr les orques, a quitté la ville.

Les demi-orques sont moins nombreux qu'ils ne l'étaient il y a dix ans. Car depuis l'attaque de l'Empire orque contre la Côte Sauvage en 584 AC, les a priori du public envers tout ce qui peut ressembler à un orque sont importants. Certains demi-orques ont quitté la ville après plusieurs meurtres non-élucidés de membres de leur espèce et une antipathie populaire de plus en plus prononcée. Ceux qui ont des traits presque totalement humains sont restés, car ils ne se différenciaient guère des réfugiés humains de la Côte Sauvage. La situation a commencé à se calmer à la fin des années 580 et ce n'est plus aujourd'hui qu'un problème mineur, mais il est encore dangereux de proclamer son ascendance orque en ces temps troublés.

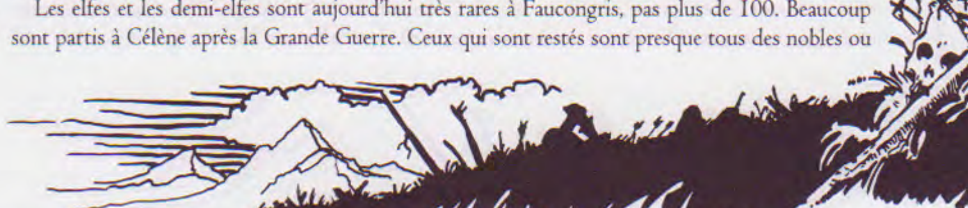
Les demi-orques sont presque tous nés après des drames consécutifs à l'invasion d'une région humaine par des pillards orques. Un grand nombre de ces sangs mêlés sont venus à Faucongris après l'effondrement du Pomarj en 513 AC, impuissants à se faire accepter par les orques ou par les humains, fuyant leur terre ravagée et cherchant de meilleures conditions de vie que celles qu'on leur offrait chez eux. Ces réfugiés du Pomarj forment le noyau de la population demi-orque de Faucongris et ceux d'aujourd'hui sont en grande majorité leurs descendants. Pour une raison indéterminée, les demi-orques ont tendance à se marier entre eux, même quand ils ignorent que leur partenaire est un(e) demi-orque. Leur rejeton est toujours considéré comme un demi-orque mais il a presque toujours des traits humains (un peu plus poilu). Certains grandissent sans se douter de leur véritable nature.

Les nains constituent le troisième groupe de non-humains le plus important de la ville et représentent 1% de la population (700 individus). Ce sont presque tous des nains des collines qui sont originaires de différents clans des Cairannes, des Abbor-Alz, des monts Lortmils, des collines de Kron et de la principauté d'Ulek. La plupart sont membres des guildes d'artisans, principalement des forgerons, des mineurs, des soldats, des maçons et des architectes. Les nains de Faucongris ont tendance à être plus ouverts que les autres, en raison de leur longue association avec les humains, mais ils ont une certaine propension à vivre dans des petites enclaves, achetant ou louant quelquefois un groupe de maisons le long d'une rue. La plupart vivent dans le Quartier des artisans, le Quartier étranger ou à Clercville. On en compte au moins cent regroupés sur la route de la Forge, de part et d'autre de la Guilde des architectes et des maçons, dans le Quartier des artisans. D'autres enclaves existent sur l'avenue des Artisans, près de la Guilde des joailliers et des bijoutiers, et dans les Hauts Terriers du Quartier étranger. On pense que certains nains ont illégalement creusé des tunnels sous leurs maisons dans le Quartier des artisans, mais personne n'a encore enquêté sur le sujet.

Les nains de Faucongris sont très intéressés par la politique et les événements qui se déroulent dans leurs clans d'origine. Ils sont particulièrement attentifs aux nouvelles de la guerre contre l'Empire orque dans la principauté d'Ulek. La situation aux alentours du Havre les intéresse également, ainsi que les rapports concernant les raids des humanoïdes de Sombrépine dans la Forêt Noueuse et de Harrgrek Kukulend, près de Karakast, dans les Cairannes.

Les gnomes représentent environ 0,5% de la population (350 individus). Ils sont plus sociables que les nains mais, comme eux, vivent généralement en ghettos. La plupart sont installés dans les Hauts Terriers, au sud de Clercville ou dans le Quartier des artisans. Ils font presque tous partie des classes moyennes et ont de bonnes positions dans les guildes d'artisans bien que certains soient de véritables artistes. La plupart des gnomes sont originaires des collines de Kron et des Lortmils et sont arrivés en ville après les Guerres de la Haine. Leurs familles ont une longue tradition guerrière.

Les elfes et les demi-elfes sont aujourd'hui très rares à Faucongris, pas plus de 100. Beaucoup sont partis à Célène après la Grande Guerre. Ceux qui sont restés sont presque tous des nobles ou





des ouvriers extrêmement compétents. Il arrive aussi que des chasseurs elfes de la Forêt Noueuse se rendent en ville. Les humains et les elfes se côtoient très peu; les elfes sylvestres, à l'ouest, sont aussi isolationnistes que les elfes gris de Célène. Les elfes et les demi-elfes qui vivent en ville attirent l'attention où qu'ils aillent et sont connus de tous : Fioranna Aielestriel, l'ancienne ambassadrice du Nyrond, Jawal Severnain, la bibliothécaire drow de la Guilde de Magie, Vesparian Lafanel, que l'on dit être aujourd'hui le maître des assassins de la ville, Elraniel Tesmarien, un elfe gris du Nyrond et un sage qui vit à Clercville, et le regretté Ren l'Étoile, le maître de l'Union des marchands et commerçants, victime d'un assassinat. Melf, le prince Viveflamme de Célène, vient en ville de temps en temps. Les autres elfes de la région sont des ambassadeurs, des magiciens, des maîtres archers, de riches marchands, etc.

En raison de leurs extravagances et de leurs habitudes, on pense que les elfes et les demi-elfes sont beaucoup plus nombreux à Faucongris qu'ils ne le sont vraiment. Ils vivent dans presque tous les quartiers, généralement dans des endroits agréables et de bon goût, mais beaucoup préfèrent habiter des étages entiers ou des maisons, seuls ou avec des serviteurs. Ils louent plutôt que d'acheter car ils se déplacent souvent.

Quel que soit le jour, on peut trouver une poignée d'autres non-humains en ville, du chasseur centaure au forestier de la Mortesylve de Célène, en passant par l'impressionnant demi-ogre de l'Union des ouvriers, que l'on garde comme mascotte et pour soulever les charges les plus lourdes. Quiconque ressemble à un orque ou à un autre humanoïde est immédiatement montré du doigt par la population et peut être arrêté par la Garde ou la Milice afin d'être interrogé. On pense que de nombreux non-humains déguisés en humains vivent au sein de la population; y compris des dopplegangers, des dragons de Greyhawk, des lycanthropes, certains puissants morts-vivants, comme les vampires et d'autres êtres capables d'altérer leur apparence. Ils sont très rares mais peuvent avoir une certaine influence sur les événements, hors de proportion avec leur petit nombre.

Classes et statut sociaux à Faucongris.

Malgré son caractère cosmopolite, la population de Faucongris est clairement répartie en classes sociales, mais celles-ci ne sont pas toujours liées à la richesse personnelle. Aussi riche que puisse être le maître des mendiants, il ne s'élèvera jamais au-dessus de la classe inférieure. Sa seigneurie, Nérof Gasgal, sans aucun doute le plus puissant, le plus riche et le plus talentueux des Seigneur Bailli de Faucongris depuis Zagig Yraguerne, ne sera jamais accepté par la noblesse de la ville, du fait de sa naissance. À plusieurs reprises dans le passé, les nobles de la cité se sont retrouvés sans un sou en raison de désastres, mais ils ont toujours été considérés comme nobles.

La race peut aussi jouer un rôle déterminant dans la classe sociale, quoique très rarement chez les humains. Les Rhéniens se considèrent comme des étrangers et ne sont pas bien intégrés à la vie sociale de Faucongris. Ils ne quitteront donc jamais leur statut de classe inférieure, ce qui leur convient parfaitement. Un citoyen bakluni ou flanna peut faire partie de la classe supérieure ou inférieure, au même titre qu'un Œridien ou un Suellois. Cela n'a aucune importance pour les humains, qui partagent un monde avec d'autres races intelligentes et ont donc tendance à minimiser les différences dans leur propre espèce.

Il en va tout autrement avec les non-humains. Presque tous les elfes connus de la ville, tels que Fioranna Aielestriel (l'ancienne ambassadrice du Nyrond), sont automatiquement considérés comme appartenant à la classe supérieure au même titre que les plus anciens et les plus prestigieux aristocrates de la région, même si les elfes ne disposent pas du dixième des richesses des autres nobles et qu'ils ne sont pas citoyens de Faucongris comme Firanna. Les petites-gens sont considérés comme des membres sans influence mais laborieux de la classe moyenne; les nains et les gnomes comme de bons guerriers (détenant toujours des trésors secrets constitués d'or et de gemmes) que l'on classe entre la classe moyenne et la classe supérieure; les demi-orques sont tenus pour des brutes indignes de confiance, appartenant à l'échelon le plus bas de la classe inférieure.

Il y a bien sûr des exceptions. Aucune personne saine d'esprit n'oserait exclure le nain Glodreddi Bakkanin, l'Inspecteur des Impôts, d'une quelconque classe sociale; même les nobles s'inclinent devant lui, craignant sa colère. Selczek Gobayuik, le maître de la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs, est à l'évidence un demi-orque, mais il est tellement bien intégré et possède une personnalité si forte (même si elle est désagréable) qu'il se battra jusqu'à la mort pour rester membre de la classe moyenne. Bien que cela soit rare, on a déjà vu des mendiants demi-humains, mais jamais d'elfes; même le plus pauvre des elfes sylvestres impose autant de respect qu'un propriétaire terrien.

La classe supérieure : Les "anciens nobles" se situent au sommet de la hiérarchie sociale faugrisienne. Ils regroupent les rares familles dont les ancêtres remontent à l'époque où Faucongris faisait partie du Grand Royaume et où la qualité de noble était directement conférée par le roi suprême. La plupart de ces familles vivent hors de la cité, dans le domaine, sur leurs propres terres entourées de hameaux où habitent leurs paysans et leurs serviteurs. La Gynarche (Despote) d'Âprebaie fait sans aucun doute partie de ce groupe et elle inspire plus de respect à son peuple que le Seigneur Bailli, Nérof Gasgal, ce qui agace prodigieusement ce dernier. Parmi les autres anciens nobles, citons les Justechar, qui fabriquent encore des chariots sur leurs terres, à l'est des murs de la cité, et les Wheatsmill, du Haut-quartier, qui s'occupent assez peu du moulin qu'ils possèdent à Clercville. De nombreuses familles nobles étrangères sont reconnues comme leurs égales par les anciens nobles, telle celle du comte Reichart Pétrides, l'ambassadeur du duché d'Urnst, qui vit dans l'ancienne résidence d'été de Zagig dans le Haut-quartier. Quand ils voyagent, les anciens nobles sont considérés comme égaux à la plupart des nobles étrangers, en raison de leur histoire, de leur fortune, de leur comportement, de leurs manières et de leurs liens avec les autres familles.

Nous trouvons ensuite les "nouveaux nobles", ceux qui ont acquis leur titre sous Zagig et après. Zagig lui-même en a anobli la plupart, pour services rendus à la ville pendant son règne en tant que Seigneur Bailli. Peu de Seigneurs Baillis se sont soucié de distribuer des titres depuis cette époque, mais certains étrangers sont arrivés à Faucongris et ont officiellement conservé leur statut par décision de l'Oligarchie. Ceux-là ont des modes de vie similaires à ceux des anciens nobles.

On compte parmi les nouveaux nobles, les Clospuiseau de la Forêt Noueuse, les Sombrefoire de la Éry, les Silverfox et les Henway du Haut-quartier. Le seigneur Yrag, ancien membre de la Citadelle des Huit de Mordenkainen (voir

"Produits du Moulin", en A7, dans le Quartier des artisans), est encore un nouveau noble bien qu'il ait été éloigné de Faucongris pendant des années. Jallarzi Sallavarian pourrait revendiquer le titre de "nouveau noble", comme cousine du duc Karll d'Urnst, mais elle se moque de son statut social. Otto, un mage qui, comme Jallarzi, est membre du Cercle des Huit, fait partie des nouveaux nobles, puisqu'il a décidé de vivre à Faucongris après la destruction de l'Almor, sa terre natale, il y a dix ans. Le seigneur Robilar, qui s'est joint à l'archimage Rary lors de son attaque contre le Cercle des Huit, avait autrefois ce statut; c'est aujourd'hui un traître et un criminel. Tenser, qui possède son propre château et d'innombrables relations sur Flannesse, est généralement considéré comme l'égal des nouveaux nobles.

En théorie, le Seigneur Bailli et les membres de l'Oligarchie devraient avoir le plus haut statut social. Dans la pratique et vis-à-vis du public, ce n'est pas le cas. Les Directeurs sont considérés comme faisant partie de la classe supérieure, mais certainement pas au même niveau que les anciens nobles et à peine à celui des nouveaux nobles. Nérof Gasgal est l'égal de la magistrate de Dyves, Larissa Chasseresse, l'ancienne capitaine de l'armée de la ville franche, mais ni Nérof ni Larissa n'ont un intérêt quelconque à se rencontrer. Nérof n'a jamais eu de relations personnelles avec le duc Karll d'Urnst ou le roi Belvor de Furyondie, et il n'apprécierait pas d'être considéré comme un inférieur.

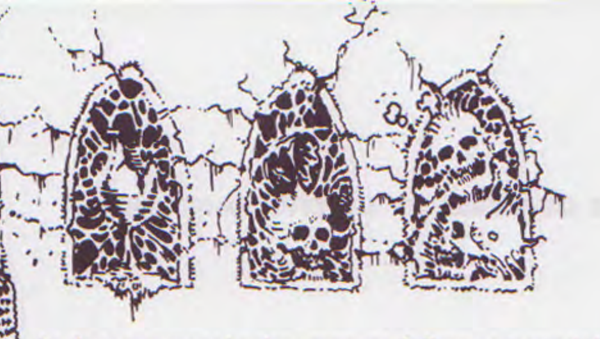
Les autres membres non nobles de la classe supérieure comptent les hauts prêtres, hommes et femmes, des religions majeures de la ville, en plus de ceux qui sont membres de l'Oligarchie (Ravel Dasinder, prêtre de Boccob, Jérôme Kasinskaia de Rao, Stakaster Villaine de Zilchus et Eritaï Kaan-Ipzirel de Saint Cuthbert). Les autres prêtres éminents sont Sarana (Pélor), Janzibur (Trithéréon), Mathilde Dessenter (Istus) et Talrand Quehris (Xerbo). En règle générale, la plupart des prêtres capables d'utiliser des sorts du 5e niveau ou supérieurs (étant donc au moins du 9e niveau) font partie de la classe supérieure et tous les prêtres capables d'utiliser des sorts de niveaux 6 et 7 sont d'autant plus respectés. Les quelques druides de la région, cependant, sont considérés comme des marginaux et ont donc un statut social inférieur.



Bigby et Otto du Cercle des Huit

La plupart des maîtres de guilde, des officiers de haut rang de la Milice de Faucongris et les magiciens célèbres appartiennent à la classe supérieure. Les paladins aussi, en raison de leur éducation et de leurs relations; Faucongris abrite plusieurs ordres religieux de chevaliers, qui ne comptent chacun pas plus d'une douzaine de membres. Ils sont tous considérés avec respect, mais œuvrent rarement ensemble. Les chefs des grandes villes humaines ou demi-humaines autour de Faucongris font aussi partie de la classe supérieure, bien que marginalement. Les baillis d'Ormeville et de Grossettgrottell (respectivement un petit-homme et un gnome) sont moins estimés que les dirigeants, désignés par Faucongris, de Puysenar, du Havre et d'Âprebaie. La Gynarche d'Âprebaie, comme précédemment indiqué, leur est largement supérieure dans l'esprit de beaucoup, y compris au sein de la classe supérieure de Faucongris, à l'exception de l'Oligarchie. La tentative des oligarques d'écarter la Gynarche ou de diminuer son influence n'a servi qu'à la rendre sympathique aux yeux du plus grand nombre. Les chefs des ordres étrangers de chevalerie (les Chevaliers de la Sainte Pavoisie, les Chevaliers du Cerf, etc.) en visite à Faucongris sont considérés comme faisant partie de la classe supérieure.

Les citoyens de la classe supérieure représentent 2% de la population. Ils détiennent les deux tiers des richesses de la ville et contrôlent presque toutes ses terres, qui sont louées ou données à des serfs qui leur sont fidèles et s'acquittent de dîmes. La classe supérieure s'accroche au principe selon lequel seuls les citoyens de cette classe peuvent posséder des terres; car, s'il en était autrement, ce serait vite le chaos.



La classe moyenne : La classe moyenne de Faucongris associe les marchands, les artisans qualifiés, les propriétaires terriens, les chefs de communautés qui ne sont pas nobles, les officiers, les officiels subalternes de la ville, les intellectuels et les magiciens de niveau moyen ou bas. La plupart ont acquis leur fortune par eux-mêmes, mais certains la doivent à de riches membres de leur famille. Les prêtres de niveau moyen des religions majeures de la ville, les sages et les érudits consultés régulièrement par le gouvernement et par les gens, les bardes expérimentés et les magiciens qui vendent leurs services ou les potions qu'ils fabriquent sont des membres importants de cette classe constituée principalement d'artisans, de marchands et de négociants. L'élément fondamental commun à tous ces gens, c'est qu'ils sont impliqués dans la vie économique quotidienne de Faucongris, brassant l'argent et le faisant circuler.

Récemment, les petits nobles créés en 584 AC ont été ajoutés à cette catégorie. L'Oligarchie octroya tout d'abord dix de ces titres, mais il en existe aujourd'hui deux bonnes douzaines. Bien qu'ils prennent des airs de princes, ces petits nobles n'ont presque aucun pouvoir politique et n'ont jamais été admis dans la classe supérieure, car de toute évidence, ils ont acheté leur titre pour satisfaire leur ego. Cependant, quelques petits nobles ont réussi à valoriser ces titres et à en tirer un profit financier.

Les chefs des villages du domaine de Faucongris font partie de la classe moyenne, ce qui inclut les chefs des Deux Gués, du Gué, de Cinq Chênes, de Tricaster et de Carnakh. Le dernier échelon de ce niveau social est occupé par les soldats de métier de la Milice de Faucongris, les petits marchands et artisans et les plus modestes des propriétaires terriens.

Une des carrières qui tombe généralement dans cette catégorie est celle d'aventurier professionnel, une dénomination générale regroupant les chercheurs de trésors, les mercenaires lanceurs de sorts et tous ceux qui peuvent être engagés pour accomplir des missions dangereuses contre une bonne paye. Les aventuriers sont souvent hors catégorie puisqu'ils peuvent être riches un jour et ruinés le lendemain ; ils sont instables, voyagent beaucoup et ont des manières trop frustres pour être intégrés à la bonne société.

La classe moyenne de Faucongris est ouverte à tous ceux des classes inférieures cherchant à faire l'effort de gagner le respect et suffisamment de richesses. "Si Selczek Gobayuik peut le faire, tout le monde peut y parvenir" est une expression répandue (bien qu'on évite de l'utiliser quand un demi-orque est dans les parages). La classe moyenne de Faucongris réunit de 15 à 20 % de la population et elle dispose d'environ un tiers des richesses et des terres de la ville.

La classe inférieure : La majorité des citoyens de Faucongris (environ 80 % des habitants) font partie de la classe inférieure. Beaucoup peuvent appartenir à une sorte de "classe inférieure supérieure", ce qui signifie qu'ils ont une maison, des vêtements propres et qu'ils sont presque assurés de manger tous les jours. Mais, ils ont peu de temps libre et doivent travailler très dur pour bénéficier des quelques biens dont ils disposent.

La vie la plus facile est certainement celle des étudiants dont les cours sont généralement payés, bien que bon nombre d'entre eux travaillent en plus pour leurs professeurs. En règle générale, les citoyens de classe inférieure qui réussissent à s'en sortir grâce à un labeur acharné constituent la masse des membres de la Guilde des artisans et des services, leurs aptitudes ne leur permettant pas d'atteindre le niveau de maître, et comprennent les mercenaires, les gardes du corps, les voleurs professionnels, les bardes mineurs, les bûcherons, les fermiers, les bergers, les trappeurs, les pêcheurs, les chasseurs, les ouvriers et les apprentis. Tous les Rhéniens sont considérés comme étant de classe inférieure, à l'instar de presque tous les demi-orques (même s'ils ne sont pas reconnus en tant que tels), qui ont tendance à avoir un sale caractère, à se disputer avec leurs congénères et sont incapables de gérer leur argent. Les barbares étrangers et les nomades, venus de tout Flannesse, forment un petit groupe très intéressant au sein de cette classe.

Faucongris ne reconnaît pas l'esclavagisme ou la servitude par contrat ; elle les a abolis sous toutes leurs formes en 588 AC, au grand désarroi de bon nombre d'habitants du Havre qui possédaient des esclaves capturés au cours de raids sur la Côte Sauvage, des années auparavant. Cependant, dans la Vieille Ville et dans le Quartier du fleuve de Faucongris, on trouve un grand nombre de mendiants et de vagabonds. La plupart sont nés ici, mais beaucoup sont des immigrants sans qualification, de Taine, du Nyrond, de la Côte Sauvage ou d'ailleurs, qui ont grandement souffert pendant la Grande Guerre de Greyhawk. Certains sont d'anciens esclaves libérés par le gouvernement de Faucongris mais incapables de trouver du travail.

Mode et habillement à Faucongris

Zagig Yraguerne est vénéré par un grand nombre de fabricants et de marchands de vêtements de Faucongris pour avoir abrogé toutes les lois somptuaires qui limitaient le genre vestimentaire que pouvait porter un citoyen en ville. Depuis longtemps, la classe supérieure avait forcé tout le monde, elle exceptée, à porter des couleurs sombres, pour accentuer les différences entre les classes. Mais, avec le temps, même les nobles comprirent l'intérêt qu'il y avait à ce que tout le monde puisse porter n'importe quoi – d'autant que cela créait un énorme marché de l'habillement. Les marchands faugrisiens vendent plus de vêtements que n'importe quelle autre marchandise, même la nourriture.

Aujourd'hui, peu de villes ont une population qui porte des vêtements aussi variés qu'à Faucongris. Toutes les cultures et toutes les races de Flannesse ont apporté leur touche au gigantesque tourbillon de modes qui envahit la cité chaque année. La perception qu'ont les gens du statut social et économique est très importante. Le but de la mode en ville n'est pas de paraître noble mais de ressembler à un marchand (en d'autres termes d'avoir l'air riche).

Les matériaux de base de l'habillement sont la laine (produite dans la région), le coton, le lin, le cuir et, uniquement d'importation et très chère, la soie. Les vêtements de laine sont les plus portés quand il fait frais. Les pauvres s'habillent de vêtements simples et grossièrement taillés, mais beaucoup essaient de se vêtir le mieux possible.

La plupart des citoyens des classes moyenne et supérieure, hommes et femmes, portent une veste, une blouse ou un surcot, avec un pantalon ou un kilt (une longue jupe ou des vêtements amples pour les femmes), mais les tuniques ou les toges pour les deux sexes sont aussi répandues. Les manteaux et les gants sont très utilisés quand il fait froid ou la nuit. Les bottes montantes ou les bottillons se portent généralement avec une tunique courte, une toge ou un kilt. Certaines femmes préfèrent les robes amples. Presque tous les vêtements sont taillés

pour permettre à ceux qui les portent d'avoir la plus grande liberté de mouvement, principe fondamental à Faucongris, même si cela leur est rarement utile. Les gens ne se préoccupent pas de laisser voir leurs genoux, leur cou, leurs chevilles, leur taille, leurs poignets, leurs jambes, leurs bras, etc. Cependant, les parties dénudées sont rares, car la population aime les vêtements et en porte le plus possible pour en jeter plein la vue.

Les chapeaux existent, mais la plupart des citoyens vont nu-tête quand il fait chaud. Pour les pieds, il y a des bottes et des chaussures de toutes les sortes et toujours confortables, qu'on associe généralement à des bas ou à des bandes molletières de coton. Les bijoux sont très répandus et souvent très sobres, sauf chez quelques individus. (On considère que c'est une provocation pour les voleurs de porter plus de quelques bijoux et ceux qui se baladent avec des babioles de valeur et se les font voler n'attirent aucune sympathie.) Même les pauvres essaient de porter des objets décoratifs faits d'os, de plumes, de lanières colorées, de perles, etc. Les anneaux, les bracelets, les colliers, les boucles d'oreilles, etc. sont portés par les deux sexes et par toutes les races.

Les couleurs les plus utilisées sont les teintes naturelles de vert, de brun, de roux, de gris et de noir. Ceux qui portent ces couleurs régulièrement appartiennent souvent à la classe inférieure, puisqu'elles sont facilement accessibles et peu chères. Les gens les plus riches peuvent s'offrir des couleurs plus vives, comme le rouge, l'orange, le bleu, le pourpre, le jaune, etc. Le blanc est signe de richesse, un vêtement immaculé indique que la personne n'a pas besoin de travailler pour gagner sa vie. Les couleurs sont unies, à rayures, à carreaux, etc. Certaines Églises, notamment celle de Pélor, ont l'habitude de récolter les vêtements usagés des gens riches pour les distribuer aux plus pauvres ; en conséquence, à Faucongris, même les plus démunis portent de beaux vêtements rapiécés.

On trouve toutes les sortes de coupes de cheveux et de barbe, à l'instar des vêtements. Bien que les Faugrisiens se considèrent comme beaucoup plus coquets que les habitants des autres villes de Flannesse, il faut remarquer que les citoyens des classes moyenne et supérieure se baignent rarement plus d'une fois par semaine, généralement avant les services religieux. Le dieudi, les classes inférieures ne prennent pas de bains, sauf à l'occasion des grandes fêtes. On utilise donc beaucoup de parfums et d'eau de Cologne.

Les langues à Faucongris

Le commun est, bien entendu, le langage le plus couramment parlé, entendu et écrit de la ville. Un grand nombre d'autres dialectes sont connus par les habitants, mais peu utilisés en public.

Tout d'abord, il existe des argots tirés de la langue commune, employés par les membres des guildes criminelles et qui incluent le langage des signes, des expressions du visage, etc. Les deux exemples les plus connus sont l'argot des voleurs (utilisé par la Guilde des voleurs) et l'argot des mendiants (utilisé par l'Union des mendiants). Les quelques membres de la Guilde des assassins se servent de l'argot des voleurs, mais avec des mots et des expressions supplémentaires en relation avec leur métier. Il est possible que certains cultes interdits aient leur propre argot, employé uniquement par leurs prêtres, mais ce n'est pas certain.

Le jargon de la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs évoque les détails macabres de leur métier, mais il se transforme lentement en argot criminel, cette guilde ayant de nombreux contacts illégaux avec des magiciens et des prêtres qui veulent des corps pour leurs recherches dans le domaine de l'*animation*. Cet argot n'a pas encore de nom, mais la phrase "tu parles comme un fossoyeur" signifie que celui qui parle fait référence à une activité pas très catholique.

D'autres guildes légales et corps de métiers de la ville ont un jargon très spécialisé, notamment les marins (dont le jargon est appelé langage des rivières, à Faucongris), qui permet de décrire en détail les conditions climatiques et de navigation, les instruments de navigation, les différents éléments d'un navire, les créatures marines, les gens auxquels les marins ont affaire, les techniques de combat en mer, etc. Les membres de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables utilisent une forme hautement technique de l'ancien suellois pour tous leurs documents et procédures juridiques. Cette pratique vient des anciens temps, quand les colons suellois furent intégrés brutalement au Grand Royaume ; ils employaient exprès le suellois, pour que les "envahisseurs" œridiens ne comprennent pas leurs propos. Les Suellois eux-mêmes avaient forcé les premiers habitants flannas de la région à parler leur vieille langue impériale quand ils arrivèrent.

La langue la plus entendue à Faucongris, en dehors du commun, est le rhopan, que certains appellent l'argot des Rhéniens. Cette langue qui emprunte de nombreux mots et expressions, à la manière de l'argot des voleurs, est tellement différente de tous les langages utilisés sur Flannesse qu'elle est considérée comme un dialecte à part entière. Les Rhéniens affirment venir d'un autre monde et c'est certainement possible. Ils n'enseignent pas le rhopan aux étrangers et cela les offense quand elle est parlée par quelqu'un qui n'est pas de leur race ou membre honoraire de leur peuple. En public, les Rhéniens parlent généralement en commun.

Les nombreux immigrants qui sont arrivés à Faucongris à cause de la Grande Guerre ont apporté leurs langages avec eux. On les entend généralement dans les quartiers où sont regroupés des gens de même origine. De nombreux réfugiés du Nyrond ont ainsi véhiculé le nyrondais et les quelques Diziens qui ont échappé à l'effondrement de leur pays parlent encore le flanna. Certains habitants des États d'Ulek et de Kéolande parlent le kéolandais.

On entend également quelques langues vernaculaires comme le hobnis-vocca (petites-gens), le nonis-vocca (gnomes) et le dwura-vocca (nains). Ces langues demi-humaines ont tendance à varier selon la région de Flannesse, mais elles partagent tellement de mots et de règles grammaticales que les demi-humains de l'ouest arrivent facilement à comprendre ceux de l'est. Les divinités demi-humaines semblent encourager cette unité de langue en s'adressant à leurs prêtres dans une forme basique de la langue raciale pour que tous puissent comprendre clairement.

La langue des elfes (l'olve-vocca) est très rarement entendue à Faucongris depuis le départ de nombreux elfes pour Célène. Tous les documents officiels transmis aux chefs des communautés de petites-gens, de gnomes, de nains ou d'elfes sont rédigés en langue commune, avec une copie dans leur propre langue. Les livres, les cartes et autres ouvrages sont édités dans toutes ces langues à Faucongris, mais très rarement en elfe, la communication avec Célène ou les clans elfes de la Forêt Noueuse étant assez difficile.





On entend très rarement, dans les rues de Faucongris, les dialectes régionaux ou barbares, les patois paysans ou les langages secrets. Les langues mineures comprennent l'ancien œridien, qui était la langue la plus répandue à Faucongris quand la ville faisait partie du Grand Royaume et qui, aujourd'hui, est en train de disparaître de Flannesse; le ferral, qui n'est utilisé que par les officiels de la Ligue de Fer; le lendorien, un dialecte suellois de l'archipel des Tournevent, qui devient de plus en plus rare avec l'expulsion des humains des îles; le vélondais, utilisé par les paysans à la frontière de la Furyondie et de la Véluna; l'ancien bakluni, parlé principalement par les nomades bakluni et considéré comme vulgaire par les érudits, les marchands et les mercenaires bakluni de Faucongris (qui parlent la langue commune); le fruz, la Langue du Froid des barbares de la Péninsule thilonienne. Aucun document n'est écrit dans ces langages à Faucongris. On peut toutefois trouver des livres, des documents et d'autres traces écrites ayant au moins 300 ans, rédigés en ancien œridien.

À l'évidence, les langues humanoïdes ne sont presque jamais parlées à Faucongris. Si quelqu'un entend une conversation en orque, en gobelin, en hobgobelin ou en ogre, il y a de fortes chances pour qu'il avertisse immédiatement la Garde, croyant que ceux qui parlent de cette manière sont des espions de l'empire orque du Pomarj.

Parmi les langues de Faucongris, celle des druides est unique. Ce dialecte secret très ancien n'est utilisé que par les druides de Béory et d'Obad-Haï; personne, à part eux, ne le connaît. La langue des druides a quelques similitudes avec le flanna et peut en être issue mais elle est devenue une nouvelle langue totalement distincte. Elle est utilisée pour décrire la faune, la flore et les événement naturels, comme le temps. Les druides de Faucongris s'en servent pour se reconnaître entre eux.

Le Domaine Proche

Le "domaine proche" regroupe toutes les terres jouxtant la ville, dans un périmètre d'environ 3 lieues (entre 14 et 15 kilomètres). Cette région, administrée directement par la ville, est particulièrement surveillée. On y trouve des hameaux et des fermes, mais aucune tanière importante de monstres. Elle est baignée par le fleuve Sélitane qui s'éloigne de la ville vers le sud-ouest. Le sol n'est pas très fertile, ayant été trop cultivé pendant des siècles. Ces terres appartiennent à Faucongris et sont louées à des fermiers, des éleveurs, pour un loyer annuel raisonnable. La chasse est assez bonne, même aux abords de la ville, le gibier comprenant principalement des sangliers, des cerfs et des volailles.

Les endroits importants du domaine proche sont décrits ci-dessous, en commençant par le nord, puis en suivant le sens des aiguilles d'une montre autour de la ville.

Il y a environ deux siècles, Zagig Yraguerne fit un parc de la région vallonnée et relativement boisée au nord de la ville. Les bois et les champs de fleurs sont à l'abri des prédateurs, qui à part quelques brigands occasionnels, sont presque tous des criminels du Bouge. Le banditisme est rare, les représailles pouvant être terribles si une famille noble en est la victime. Plusieurs pistes étroites traversent le Parc des Collines Nord, qui délimite la frontière sud des Cairannes dans la région. La Sélitane, qui rejoint la ville par le nord-ouest, s'en éloigne par le nord-est, à moins de deux kilomètres de ses remparts. Le parc continue à s'étendre au nord-est de la Grande Citadelle sur cinq kilomètres, avant de redevenir une terre agricole.

On peut facilement observer le parc nord à partir des murs et des tours de la Grande Citadelle. Cette étendue est régulièrement et secrètement entretenue pour éviter que des arbres ou des courbes du fleuve dissimulent l'approche d'une petite troupe de soldats ou de bandits. Les petits étangs et les petits ruisseaux ont également été aménagés pour ralentir une armée ennemie. Quelques sorts lancés sur le secteur peuvent permettre à l'eau de monter suffisamment, surtout en faisant s'effondrer quelques digues et talus, pour transformer l'étendue en véritable lac qui empêcherait des unités d'infanterie et de cavalerie de manœuvrer. La Sélitane, au nord de la ville, peut temporairement sortir de son lit pour noyer une armée qui s'y trouverait, mais cela impliquerait la destruction de quelques fermes et peut-être même du Bouge, ce qui ne gênerait pas beaucoup l'Oligarchie ni la majorité des citoyens.

Les collines boisées se transforment en terres agricoles au sud et à l'est du Parc des Collines Nord. Ces dix dernières années, les immigrants y ont installé leurs propres fermes, la plupart étant proches de la Grande Route (intéressante pour l'important trafic de caravanes qui est un véritable marché ambulant pour les produits de la ferme et la bière locale) ou de la piste de l'Éry qui relie Faucongris à plusieurs manoirs et villages sur la rive ouest de l'Éry.

Au pied des remparts de la ville, au sud de la Porte du Duc, on trouve l'Observatoire de l'Université Grise. Ce bâtiment en forme de dôme appartient à l'Université Grise (voir C1). Il est utilisé par les sages, les astrologues, les étudiants, les nobles et tous ceux qui s'intéressent à la voûte céleste. Contre une petite somme d'argent, on peut se servir de plusieurs petits télescopes, montés sur pivot, avec des lentilles puissantes. L'observatoire est également utilisé par les fidèles de Célestian, au cours de plusieurs journées saintes de l'année. La directrice de l'Observatoire est une certaine **Karol Zagan** [N hf P2 – Célestian; pv 7; Int 17], une femme d'âge moyen, bavarde, qui a obtenu ce travail après que son prédécesseur se fut retiré.

Le manoir et les terres du Sire Justechar sont les plus proches de la cité. La politique de Faucongris est de maintenir une distance d'au moins 8 kilomètres entre les terres des nobles et ses propres murs, la route des Berges, la Grande Route et la Sélitane (pour éviter des revendications de territoires, des problèmes de taxes sur les convois marchands et l'éventualité qu'un noble rebelle n'interrompe le trafic commercial). Cependant, le domaine de Sir Justechar était autrefois une simple fabrique de chariots. La famille Justechar possède cette terre depuis des siècles, fabrique des chariots et des charrettes de très bonne qualité et sert dans la Milice de Faucongris. Aujourd'hui, elle produit toutes sortes d'attelages. Les Justechar ont été anoblis il y a trois siècles, mais ils ont conservé depuis leur métier d'artisans.

À moins de trois cents mètres de la Porte des Druides, se trouve RondePierre. Cet ancien double cercle de menhirs, situé sur une petite colline artificielle, possède en son centre un autel de pierre. Il existe de nombreux cercles de pierres levées dans tout Flannesse, mais RondePierre est un des plus anciens connus d'après les sorts de *divination*. On pense que ce sont les druides flannas qui l'ont construit. Bien que ce ne soit pas un lieu régulier de vénération, les druides de Béory et d'Obad-Haï de passage dans la région s'y arrêtent souvent pour prier et se recueillir avant de poursuivre leur chemin.

On prétend que celui qui se tient au milieu des cercles de pierres ne peut être repéré par la magie de *divination*; cela semble être vrai.

Le Bief qui traverse la ville jaillit d'un passage souterrain juste au coin sud-est des remparts de la ville. On trouve des petites grottes à partir du centre de la Vieille Ville, là où le Bief s'enfonce sous terre. Certains puits de la Vieille Ville communiquent avec ces souterrains et certaines personnes s'en sont servi pour se débarrasser de cadavres, de poisons ou de preuves compromettantes. On raconte qu'il y aurait une véritable fortune dans ces cavernes car, de temps en temps, des gemmes, des pièces et d'autres objets (comme des ossements) sont découverts à la sortie sud du Bief. Quelques minuscules fermes sont regroupées près des cavernes, mais leurs "fermiers" sont plus des chasseurs de trésors cultivant leurs terres en attendant que quelque chose sorte des souterrains. Les cavernes sont trop étroites, boueuses et instables pour être explorées, bien que certains aient tenté de s'y aventurer (mais n'en sont jamais ressortis en un seul morceau). Les gens avertis ne boivent jamais d'eau ici.

La route des Berges, la plus importante de la cité, est bordée de fermes, de tavernes, d'étables, d'auberges, etc. Certaines caravanes ont l'habitude de faire halte en dehors de la ville pour se débarrasser de leurs produits de contrebande (y compris les passagers clandestins et les bestioles indésirables). De nombreux petits commerces sont trop heureux de s'occuper d'elles à des prix sacrifiés, ce qui provoque quelques frictions avec les entreprises installées à l'intérieur des murs de la ville. La route des Berges est surveillée par une unité de cavalerie légère et de gardes de caravanes. De plus, ceux qui habitent le long de la route n'hésitent pas à s'armer de haches et de lances pour chasser les brigands. Seul un fou, ou un monstre, particulièrement stupide sèmerait le trouble sur la

Le château de Faucongris

Les vieilles ruines du château de Faucongris, dressées sur une étroite butte à 9 kilomètres de l'autre côté du fleuve, sont visibles de n'importe quel endroit du Parc des Collines Nord. Il n'y a aucun pont ou gué, au nord de la ville, permettant d'accéder aux ruines. On est obligé d'emprunter le Pont de Zagig pour franchir la rivière en toute sécurité. Tout le monde sait que les donjons sous le château sont cauchemardesques et mortels mais personne à Faucongris n'en a peur. Le vieux château est la fierté des citoyens, car il rappelle le glorieux passé de la ville et sa puissance naturelle. Cependant, la majorité des Faugrisiens ne sont pas assez stupides pour le visiter.

Les ruines visibles sont trois tours délabrées qui s'élèvent sur environ deux étages. Elles étaient plus grandes avant. Chacune d'elle, entourée d'un mur bas, porte un nom : la Tour de la Guerre (à l'est), la Tour du Pouvoir (à l'ouest qui est aussi appelée la Tour de la Magie) et la Tour de Zagig (au centre). Toutes trois sont construites sur des pics rocheux, entre 25 mètres et 33 mètres au-dessus de la plaine, et sont entourées d'arbres. La Tour de la Guerre et la Tour du Pouvoir sont reliées à la tour centrale par des arches de pierre naturelles; la Tour de Zagig est reliée à une falaise proche par une arche de pierre. Une route pavée mène de cette falaise à la cité de Faucongris. Après trois kilomètres, les pavés ont été retirés et utilisés pour construire des habitations ailleurs.

Le château et les trois tours ont été construits vers 320 AC, par Zagig Yraguerne, l'Archimage Fou, avant qu'il devienne le Seigneur Bailli de Faucongris. Il y a pratiqué des expériences, exploré d'autres plans, créé une troupe de soldats et de lanceurs de sorts, vénéré Boccob et stocké des trésors. Le château fut abandonné après la disparition de Zagig, en 421 AC. Certaines rumeurs, à Faucongris, affirment qu'il y aurait au moins dix niveaux de donjons sous chaque tour, peut-être plus, avec d'anciennes cavernes et plus de mille salles. On dit aussi que l'endroit est maudit, qu'il est plein de monstres, hanté par des dieux et des démons maléfiques emprisonnés. On pense que tout cela est vrai et à juste titre. Apparemment, Zagig est revenu secrètement à Faucongris, juste après 500 AC, en se faisant appeler Zagyg. On dit qu'il aurait capturé et emprisonné neuf divinités mineures ou démons majeurs au cours de cette visite. L'une de ces divinités n'était autre que Iuz (emprisonné de 505 à 570 AC). On pense que Wastri du Grand Marais, un autre demi-dieu, et Fraz-Urb'luu, un seigneur démon connu sous le nom de Prince de la Tromperie, ont également été emprisonnés mais qu'ils se sont échappés. Il y a tellement d'histoires contradictoires à propos des "Neufs Captifs" qu'il est très difficile de savoir exactement qui fut emprisonné, qui s'est échappé et quand ces événements ont eu lieu. Il se peut qu'il reste encore des entités emprisonnées.

Les ruines à la surface étaient inhabitées jusqu'à ce que des elfes s'emparent de la Tour du Pouvoir et tentent de l'explorer. Des nains ont investi la Tour de la Guerre. Les deux groupes faisaient payer les aventuriers qui voulaient s'y aventurer. Cependant, au cours de ces dix dernières années, les demi-humains ont complètement disparu. Depuis peu, on évoque la présence de monstres aux alentours des ruines.

Dans le passé, des tunnels souterrains reliaient le château à la ville de Faucongris, mais la plupart ont été découverts et obstrués car des créatures indésirables commençaient à en sortir. On pense qu'un de ces tunnels existe encore puisque les égouts de la ville (construits sous le règne de Zagig) abritent des monstres peu communs.





route des Berges, entre Faucongris et Château-Gué, à environ un jour à cheval à l'ouest-sud-ouest. Il arrive que plusieurs longues caravanes provoquent un embouteillage à la Porte de la Grande Route, pendant que les sentinelles vérifient les papiers, font signer le registre aux visiteurs, vérifient la cargaison, s'occupent des plaintes, etc.

Le chemin du marais partant vers l'ouest à partir de la Porte du Marais est de plus en plus bordé de petites cabanes et de maisons d'une seule pièce habitées par des fermiers immigrants démunis, originaires pour la plupart de la Côte Sauvage ou des lointaines terres de Taine et du Nyrond. Beaucoup de ces gens vivent de ce qu'ils récoltent sur la Colline de Détritus, au nord de leurs habitations, ils y cherchent des objets à récupérer et à vendre au Bas Marché de la ville. Les chiens errants sont légion dans les environs, mais ils permettent de contenir les rats et la vermine de la colline. (Ces chiens sont appelés "les pur-sang de Faucongris".)

La Colline de Détritus est une petite butte boisée au sud de la rue des Docks, près de la Sélitane, où les habitants du Quartier du fleuve et des quais jettent leurs ordures quand ils ne peuvent attendre les ramassages réguliers de l'Union des égoutiers et des nettoyeurs de rues. L'Oligarchie a tenté à plusieurs reprises de nettoyer et d'empêcher de nouveaux dépôts mais en vain. Les vents locaux soufflent généralement d'est en ouest, l'odeur ne gêne donc presque personne, à l'exception de ceux qui vivent le long de la rivière. Les rats sont féroces et les corbeaux agressifs. Le marais qui s'étendait autrefois à l'ouest de Faucongris a depuis longtemps été asséché par les prêtres et les ingénieurs pour être transformé en terres cultivables. Cependant, cette zone est toujours soumise à des inondations les jours de forte pluie.

Hors de la carte de Faucongris, à l'ouest, on trouve un énorme ouvrage de pierre enjambant la Sélitane, le Pont de Zagig, édifié par l'archimage et autrefois utilisé pour transporter des marchandises vers son château, plus au nord. Ce pont, assez large pour que deux chariots s'y croisent, n'est pas souvent emprunté de nos jours. Il se situe à 3 kilomètres de la Porte du Marais. Quelques taudis sont agglutinés de chaque côté du pont. Certaines personnes craignent le Pont de Zagig, car il dégage encore une aura magique mais personne ne connaît ses pouvoirs. Beaucoup préfèrent utiliser un gué situé au nord, mais il est très profond et les montures doivent nager une partie de la traversée. Les seuls qui franchissent le pont régulièrement sont les fermiers et les aventuriers qui se dirigent vers le château de Faucongris ou vers les Cairannes, sur la Grande Péninsule Australe.

La piste du marais se scinde en plusieurs pistes secondaires à l'ouest de la Sélitane. L'une va vers le nord, vers les vieilles ruines. Une autre, aujourd'hui inutilisée, mène aux anciennes terres du seigneur Robilar, qui a trahi la ville et le Cercle des Huit en 584 AC, en s'alliant à l'archimage Rary. Le manoir de Robilar a été brûlé et sa terre est à l'abandon; peu nombreux sont ceux qui s'y rendent, bien qu'on dise que les donjons sous le manoir ont été scellés sans avoir été explorés.

Le long de la rive est de la Sélitane, il existe plusieurs pontons de bois, sur presque un kilomètre, constituant ce que certains appellent le Quartier des pontons de la ville. De nouveaux docks furent construits après la Grande Guerre pour répondre à l'augmentation du trafic fluvial. Un petit chemin de terre, appelé la rue des Docks, longe la Sélitane et est emprunté par les dockers qui déchargent les bateaux et les barges qui accostent ici. Presque tous les bâtiments délabrés du coin sont des entrepôts ou des bureaux de l'Inspection des Marchandises. Ces comptoirs, placés tous les 80 mètres, le long de la rivière, sont bien éclairés et gardés par quatre sentinelles de la Garde et deux Inspecteurs des Cargaisons. Tous les officiels et les gardes présents dans ce secteur sont des guerriers expérimentés, entraînés à appréhender ceux qui refusent de s'acquitter des taxes sur les cargaisons importées. Ils sont la loi ici et font régner l'ordre avec une efficacité brutale. Les cargaisons autorisées sont estampillées et transportées en ville 1d4 jours après paiement des droits (on donne la priorité aux produits périssables). Les pots-de-vin peuvent accélérer la procédure.

La plupart des marchandises entrent dans la ville par la Porte des Docks, d'autres par la Porte de Saint Cuthbert et quelques produits par la Porte des Quais. La contrebande est introduite par la Porte du Marais ou d'autres portes. La rive est, au pied des remparts, est appelée Falaise Ouest car elle se situe à l'ouest du mur. (Ce n'est pas vraiment une falaise, puisqu'elle ne dépasse pas 7 mètres de hauteur). Des taillis et des ronces ont envahi cet endroit où rien n'a été construit. On y trouve de nombreux rats, chiens, chats et mouettes, ces dernières provenant du Nyr Dyv et de la baie des Moutons.

Près de la Porte des Quais, la berge ouest de la Sélitane forme une petite anse d'eaux stagnantes qui est, en été, infestée d'insectes. De froidure à soufflebise, la berge est, appelée Quai des Barges, est occupée par 4d10 barges et bateaux rhéniens attachés les uns aux autres pour constituer une énorme plate-forme flottante. La Garde n'ennuie pas les Rhéniens qui y vivent et c'est donc un des seuls endroits sur Flannesse où on leur fiche la paix, même s'ils ne sont pas bien accueillis. Quand l'hiver arrive, les Rhéniens remontent la rivière jusqu'au site secret de leur réunion annuelle, sur le Nyr Dyv.

La partie la plus misérable de Faucongris est le Bouge, un amalgame croissant de bâtiments délabrés habités par environ un millier d'immigrés qui se sont réfugiés à Faucongris pendant et après la Grande Guerre. Ils viennent de pays aussi lointains que la Pavoisie, la Côte Sauvage, le Nyrond, la Furyondie et même le duché de Taine. La plupart des habitants sont seuls et nombreux sont les fugitifs, les criminels et les hors-la-loi. Toutes les familles qui sont arrivées à Faucongris se sont installées depuis longtemps dans des fermes ou dans la ville. La Garde ne vient presque jamais dans le Bouge, non par crainte de ses habitants, mais parce qu'elle se fiche de leur sort et des crimes qui y sont perpétrés. Les habitants du Bouge se bagarrent occasionnellement avec les Rhéniens, mais la plupart du temps ils s'ignorent. Ils chassent dans le Parc des Collines Nord pour se procurer de la nourriture, bien qu'il s'agisse d'un crime puni de travaux forcés. La proximité du Bouge et du Haut-quartier, et l'énorme différence entre les deux surprennent souvent les visiteurs. Des poulets et des chèvres traînent dans les ruelles du Bouge; les chiens sont chassés.

Quelques cabanes et huttes, regroupées sur l'autre rive, constituent le minuscule hameau de Longue Berge. Des immigrants démunis de la Côte Sauvage s'y sont installés après que l'Empire orque eut conquis leurs terres, en 584 AC. Ils survivent grâce à la pêche et aux cueillettes dans les bois, à l'ouest. On parle, de temps en temps, de cavernes sur les collines à l'ouest, abritant des monstres et des "nains maléfiques". Il est possible que ces grottes fassent partie du réseau souterrain utilisé par les fidèles de Falcon quand celle-ci a tenté de détruire Faucongris en 581 AC. Ces cavernes pourraient aussi être reliées au château de Faucongris mais elles n'ont pas été explorées.

Certains endroits sont intéressants. Ce sont les localisations allant de Q1 à Q5 (Q pour Quais).

Q1 : Ponton du Bouge. Ce ponton particulièrement grand et solide est utilisé pour amarrer les barques des habitants et pour pêcher. On raconte que c'est ce même ponton qui était utilisé par les premiers seigneurs de Faucongris et que le Bouge abritait autrefois les serviteurs de ces seigneurs.

Q2 : Temple de Saint Cuthbert. C'est la seule religion "officielle" ayant un sanctuaire ici, bien qu'on murmure qu'il y aurait des temples dédiés aux dieux de la chance et du mal dans des endroits souterrains ou dans les bois tout proches. Un prêtre nommé **Nicholi Nortoi** [LG hm Pr3 – Saint Cuthbert; pv 13; Int 16, Sag 18] travaille parmi les pauvres depuis plus de vingt ans.

Q3 : Guilde des dockers. Ce bâtiment à un étage s'élève à l'extrémité est de la rue des Docks. On considère que c'est un endroit dangereux puisque l'union se serait récemment lancée dans la contrebande et dans d'autres activités criminelles, bien qu'elle évite de marcher sur les plates-bandes de la Guilde des voleurs. Le maître de la guilde est **Screel Dorfman** [NM hm G3; pv 14; Int 17]. C'est le fils aîné de l'ancien maître (assassiné en 588 AC).

Q4 : Construction navale de Dentcreuse. Ce grand édifice est certainement le meilleur chantier de la région pour la construction et la réparation des bateaux. L'affaire appartient au grincheux **Brack Dentcreuse** [NG nm G12; pv 72; For 17, *anneau de protection* +4, *hache de bataille* +3], un nain qui tient également l'Auberge de la Barge, dans le Quartier du fleuve. Le chantier naval est géré par **Fionor Griffe** [LN hm G6; pv 48; For 18/00, Dex 18, Con 16, Int 16, *anneau de protection* +3, *hache de bataille* +2], un constructeur naval originaire de Ratik. Il emploie plus de 40 personnes, ce qui en fait le plus gros entrepreneur hors des murs de Faucongris. Brack est le seul nain de la ville connu pour avoir divorcé, un sujet dont il ne parle jamais. Il est assez bien considéré par les autres nains, mais il adore raconter des histoires drôles en se moquant des humains et des elfes. Beaucoup moins stupide qu'il n'en a l'air, Fionor est un excellent gérant et un très bon charpentier.

Q5 : Alliance des travailleurs de Taine. Ce bâtiment sans étage abrite l'Union des travailleurs créée après l'émeute du Bouge qui tourna au massacre, en Froidenoce 585 AC. Trente deux réfugiés de Taine furent tués. L'Alliance tente de s'occuper des besoins des travailleurs de Taine et défend leurs revendications salariales ainsi que l'amélioration de leurs conditions de travail. L'ATT n'est pas très appréciée des autres guildes qui l'estiment inutile et provocante. Cette organisation est dirigée par **Archæl Hamalen** [CB hm niveau 0; Cha 18], un remarquable orateur et un ancien agitateur public.

Notes pour le MJ : Les cavernes à l'ouest de Longue Berge sont décrites dans le WGA3 *Flames of the Falcon*, mais vous pouvez les développer à votre convenance. Elles peuvent être reliées à un donjon sous le château de Faucongris. Les ruines du château, quant à elles, attirent de nombreux aventuriers, mais beaucoup y sont tués. Au besoin, à vous d'imaginer le manoir en ruine du seigneur Robilar sans toutefois oublier qu'il a été scellé et piégé par le Cercle des Huit et la Guilde de Magie, ce qui le rend extrêmement dangereux. Des avertissements sont placardés tout autour du bâtiment. Il existe certainement un passage secret permettant d'entrer dans ces donjons.

On peut lier le domaine proche aux campagnes de PLANESCAPE® et de SPELLJAMMER®, situant ainsi la cité dans un contexte beaucoup plus large. Voici quelques suggestions basées en partie sur d'anciens suppléments.

Suggestions pour PLANESCAPE : dans les légendes et dans les histoires, le château de Faucongris est célèbre pour le grand nombre de passages avec les autres plans qu'il renferme. Tous conduisant vers des endroits extrêmement dangereux. Le supplément WGR1 *Greyhawk Ruins* (n'utilisez pas le WG7 *Castle Greyhawk!*) décrit ses donjons et certains de ces passages dimensionnels mais on peut en inventer d'autres. Les aventures EX1 *Dungeonland* et EX2 *The Land Beyond the Magic Miror* décrivent un étrange demi-plan que l'on peut atteindre par le château.

RondePierre, dans certaines conditions astronomiques, peut ouvrir un passage sur différents plans élémentaires et sur des demi-plans de nature assez particulière. Les druides doivent réciter une prière spéciale pour ouvrir le *portail* quand les conditions sont réunies.

Suggestions pour SPELLJAMMER : le clergé de Célestian tient à jour des registres sur ses voyages dans le cosmos, dans une salle secrète sous l'Observatoire de l'Université Grise. Peu de monde sait que certains fidèles de Célestian voyagent dans l'espace; la plupart des gens disent que la congrégation de Célestian peut atteindre les étoiles, mais sur le ton de la plaisanterie. Les prêtres de Célestian ne divulguent pas ces informations sur leurs voyages. Vous trouverez des détails sur l'espace autour de la Tærre dans le supplément pour SPELLJAMMER, SJR6 *Greyspace* et dans le livret 1 de la boîte *War Captain's Companion.*

Le chantier naval de Dentcreuse (Q4) s'occupe aussi de navires spatiaux qui ressemblent fortement à des bateaux normaux. Ces appareils se posent sur le Nyr Dyv ou dans la baie des Moutons et naviguent sur la Sélitane jusqu'à Faucongris pour décharger leurs cargaisons et charger du matériel. Les équipages non-humains restent dans les soutes tant qu'ils sont dans le port. Fionor Griffe, bien qu'il prétende ne rien savoir sur l'espace, en connaît beaucoup. Il a quelques ennemis dans ce domaine et envisage de se venger d'eux. Brack Dentcreuse ne sait rien de tout cela et s'en fiche.

Défenses de Faucongris

Les remparts de la ville

Des centaines d'années ont défilé depuis que les défenseurs de la cité de Faucongris ont dû faire face à des envahisseurs. Bien qu'ils aient triomphé alors, ils sont aujourd'hui beaucoup mieux préparés à repousser une invasion. Les remparts de la Vieille Ville ont été renforcés pour être aussi résistants que ceux de la Nouvelle Ville, construits juste après le règne de Zagig Yraguerne. Les remparts sont aujourd'hui hauts de 10 mètres sur toute leur longueur, sauf aux portes et sur les tours. D'énormes blocs de granit ont été assemblés étroitement par des maçons nains et humains. Les murs sont épais de 6 mètres à leur base et de 3 mètres à leur sommet. Le haut des remparts forme un chemin de ronde pour les sentinelles, avec un parapet intérieur et extérieur. On peut y



accéder par les portes mais des passages secrets, le long du mur intérieur, tous les 100 mètres, contiennent chacun une douzaine d'échelles. Au total, le mur externe mesure, sans compter les remparts de la Grande Citadelle, environ 4 150 mètres ; les murs de la Grande Citadelle font environ 930 mètres.

Deux autres remparts divisent la ville en trois. Le Mur de la Noblesse, au nord, sépare le Haut-quartier et le Quartier des jardins du reste de la cité. Le Mur Noir (noirci par la suie d'un grand nombre de feux de fourneaux, de cérémonies et d'incendies) sépare la Vieille Ville (le Quartier des voleurs et le Bas-quartier) de la Nouvelle Ville. Le Mur de la Noblesse est également appelé le Mur Supérieur ou le Nouveau Mur et le Mur Noir, le Mur Inférieur ou le Vieux Mur. Le Mur de la Noblesse mesure environ 830 mètres et le Mur Noir 600 mètres.

Le jour, un soldat de la Milice veille, tous les 100 mètres, au sommet du mur d'enceinte. La nuit, on installe deux sentinelles tous les 50 mètres et des torches, allumées par la Guilde des allumeurs de lampes, sont disposées entre les gardes tous les 50 mètres. Environ 65 gardes sont présents sur le mur durant la journée et 250, la nuit. Le nombre exact de sentinelles est tenu secret.

La loi interdit la construction de structures qui utiliseraient un rempart comme mur (pour éviter que quelqu'un y fasse un trou ou l'endommage). Une distance minimale de 1,60 mètre doit séparer le rempart d'un bâtiment.

Les portes de la ville

Faucongris est dotée de plusieurs portes le long de ses remparts, toutes gardées en permanence par des patrouilles de la Garde. La plupart sont ouvertes de l'aube jusqu'à trois heures après le coucher du soleil ; trois d'entre elles, la Porte des Docks et la Porte de la Grande Route, sur le rempart extérieur, et la Porte des Jardins, à l'intérieur de la ville, sont ouvertes en permanence sauf en cas d'alerte. Quiconque approche d'une porte quand elle est close ne peut pénétrer en ville, sauf à convaincre les sentinelles de la nécessité d'entrer de toute urgence, en produisant, par exemple, une lettre ou un document officiel du Seigneur Bailli de la ville, du Capitaine-Général, etc. Quoi qu'il en soit, le voyageur sera fouillé pour pouvoir passer.

Chaque entrée est pourvue d'une paire d'énormes portes de bois de 4 mètres de haut, 2,60 mètres de large et de 30 centimètres d'épaisseur. Elles sont toutes renforcées de fer. Quatre portes, celle des Docks et celle de la Grande Route, sur le rempart extérieur, et la Porte Noire et la Porte des Jardins, sur les murs intérieurs, sont plus grandes. Elles sont hautes de 5,30 mètres et larges de 4 mètres. Derrière chaque porte, il y a une herse de fer avec des barreaux de 5 centimètres d'épaisseur, suffisamment rapprochés pour que seul un très jeune enfant puisse passer. Les herses sont généralement remontées et ne sont abaissées qu'en cas d'urgence ou quand les portes de bois doivent être réparées.

Chaque porte est flanquée d'un corps de garde constitué de deux tours de 13 mètres de diamètre et de hauteur, reliées par un chemin de ronde. On peut y pourfendre les intrus de toutes les manières conventionnelles (meurtrières, archères, etc.) et avec quelques nouvelles méthodes mises au point par les ingénieurs et les lanceurs de sorts venus de tout Flannesse au cours des siècles. Chaque tour est dotée d'une porte donnant dans la ville et d'une porte donnant de chaque côté du chemin de ronde. De plus, dans chaque tour chaperonnée, trois plates-formes de bois permettent, chacune, à 40 archers de tirer sur des attaquants. En période de paix, c'est-à-dire presque tout le temps, ces plates-formes sont utilisées par la Garde pour se reposer ou pour stocker du matériel. Chaque porte est surveillée par au moins deux patrouilles de la Garde, une à l'intérieur du corps de garde tandis que l'autre surveille la porte et ses environs.

Les deux murs intérieurs, le Mur Noir et le Mur de la Noblesse, divisent la ville en trois districts économiques. La Vieille Ville surpeuplée, au sud, est habitée par les ouvriers, les résidants de longue date et les immigrés récents. Ils peuvent avoir accès à la "Ville Intermédiaire", réunissant Clercville, le Quartier étranger, le Quartier du fleuve et le Quartier des artisans, par la Porte Noire. Aux heures normales, l'accès ne pose pas de problème. La classe moyenne de Faucongris, constituée de marchands et de négociants de toutes sortes, vit dans la "Ville Intermédiaire" et peut se rendre librement dans la "Ville Haute", comprenant le Quartier des jardins et le Haut-quartier, par la Porte des Jardins ouverte presque en permanence. L'aristocratie de Faucongris peut se rendre où elle veut, bien qu'il soit rare qu'elle mette les pieds dans la Vieille Ville ou dans le Quartier du fleuve. Par contre, quiconque entre dans le Haut-quartier ou dans le Quartier des jardins est rapidement raccompagné vers la sortie s'il semble y rôder de manière suspecte, y mendier, y préparer un mauvais coup, etc.

Pour franchir une porte, il faut signer un registre qui est annoté par la sentinelle la plus gradée avec ses initiales, en utilisant un code décrivant brièvement la personne, si elle n'est pas connue des gardes, et l'heure approximative (grâce à un cadran solaire, une horloge, un sort de mesure du temps, etc.). Les personnes illettrées, c'est-à-dire la grande majorité de la classe inférieure et beaucoup moins de la moitié des autres classes, doivent signer avec un X et épeler leur nom à la sentinelle. De nombreux habitants et des personnes connues peuvent passer en indiquant juste leurs initiales, les gardes les reconnaissant facilement. Tous les matins, avant l'aube, les registres de chaque porte sont ramassés et amenés à la Grande Bibliothèque de Faucongris pour y être conservés. Personne ne sait ce qu'il advient de ces documents (très nombreux). Certains disent que l'Oligarchie et les officiers de la Garde sont les seuls autorisés à les consulter, mais des rumeurs prétendent que d'autres (comme certains maîtres de guilde et peut-être le Cercle des Huit) pourraient y avoir accès.

Personne n'est tenu d'expliquer pourquoi il franchit une des deux portes intérieures, une vieille tradition appréciée des gens. Cependant, quiconque arrive à une des portes extérieures de la ville doit fournir des explications. Un étranger est également examiné avec beaucoup de méfiance, surtout en ces temps troublés où des espions, des saboteurs, des assassins, des voleurs étrangers et d'autres semeurs de trouble, au service de Iuz, de Turrosh Mak et de la Fratrie Écarlate, sont particulièrement redoutés.

On n'autorise pas forcément n'importe qui à entrer en ville. Les citoyens des pays hostiles à la ville franche ne sont pas admis, à l'instar des humanoïdes et des monstres (dans le cas où ils demanderaient la permission). Tout citoyen reconnu de la Fratrie Écarlate, de l'empire de Iuz ou de l'empire orque de Turrosh Mak est refoulé. Dans chaque poste de garde est affichée une liste des ennemis potentiels de la ville, particulièrement ceux qui appartiennent à des cultes maléfiques, les traîtres, les criminels

notoires et les êtres appartenant à des races abhorrées comme les derros, les drows, les ogres, les orques, les hommes-lézards, etc. Les créatures particulières, comme les centaures ou les pixies, que l'on ne hait pas mais à qui l'on ne fait pas confiance, peuvent avoir certaines difficultés à entrer; être patient et poli, bien parler et donner un peu d'argent, tout cela peut aider en cas de problème.

Les sanctions pour avoir menti à la Garde, pour être entré dans la ville illégalement, pour s'être livré à la contrebande, etc. sont indiquées dans le paragraphe consacré aux crimes et délits. La corruption n'est pas rare mais, généralement, seuls des citoyens bien connus y ont recours. Les individus peu connus et à l'allure suspecte risquent d'être arrêtés s'ils tentent de corrompre un garde.

Voici une brève description de chaque porte, en partant de la porte la plus au nord et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Porte des Quais : Ici, le trafic est principalement constitué par les gens souhaitant se rendre dans le Parc des Collines Nord ou par ceux qui ont des affaires louches à traiter dans le Bouge ou avec des Rhéniens. Il est interdit de passer avec des attelages, des bêtes de somme ou des troupeaux. C'est une règle qui permet de limiter les allées et venues des classes inférieures dans le secteur le plus riche de la ville. De cette porte, on peut apercevoir une grande partie de la ville mais aussi de la vallée du fleuve Sélitane, au sud-ouest. Une patrouille d'élite et une patrouille normale de la Garde sont de faction ici.

Porte de la Bataille : Cette porte, contrairement aux autres, est normalement fermée et ouverte brièvement à certains moments bien spécifiques. Elle est décrite dans le chapitre consacré à la Grande Citadelle.

Porte du Duc : La Haute Rue devient la Grande Route au-delà de cette porte qui permet le passage du trafic avec les Cairannes, Ormeville, Grossettgrottell et avec le duché d'Urnst. Les produits de la ferme et les minerais sont les principales marchandises convoyées par ici. Cette porte doit son nom à un duc d'Urnst du siècle passé, qui passa beaucoup de temps à Faucongris et fut un excellent client des maisons de jeu de la ville. Elle est gardée par une patrouille d'élite et une patrouille normale de la Garde.

Porte des Druides : Cette porte, la moins utilisée de la ville, donne sur la piste de l'Éry et vers les fermes de l'est. Les nains de Grisseuil entrent de temps en temps par ici, bien que la plupart passent par la Porte de la Grande Route. Elle est gardée par deux patrouilles normales qui sont assez laxistes.

Porte de la Grande Route : C'est la principale entrée de la ville, une magnifique porte par laquelle arrivent la plupart des nouveaux arrivants. D'énormes caravanes venues du centre et de l'ouest de Flannesse entrent par là. Elle est gardée par deux patrouilles d'élite et une patrouille normale. Les gardes sont très pointilleux quand ils recherchent des produits de contrebande et des criminels. Étrangement, ils ne repèrent jamais les membres de la Guilde des voleurs déguisés en paysans, qui espionnent le trafic commercial à la recherche de victimes et d'ennemis.

Porte des Marais : Les fermiers et les pêcheurs qui vivent près de la Sélitane franchissent souvent cette porte, bien qu'il s'agisse de la seconde entrée la moins utilisée de la ville. Les chariots pleins de déchets passent par là pour être vidés sur la Colline de Détritus. Les aventuriers se rendant au château de Faucongris quittent la ville par cette porte qui est gardée par deux patrouilles normales de la Garde.

Porte des Docks : Elle n'est pas aussi belle que la Porte de la Grande Route, mais elle déborde de la même activité. La circulation y est constante, à toute heure de la journée, allant et venant des pontons sur la berge ouest de la Sélitane. Presque toutes les marchandises transportées par bateaux transitent ici (sauf quelques produits de contrebande qui sont passés en fraude par d'autres portes). Elle est gardée par deux patrouilles d'élite de la Garde et une patrouille normale. Certains espions de la Guilde des voleurs traînent également dans les parages.

Porte de Saint Cuthbert : Elle doit son nom aux nombreux pèlerins qui viennent en ville pour visiter le Temple Sacré de Saint Cuthbert, dans le Quartier des jardins. Elle est plus petite que la Porte des Docks et on l'ignore souvent au profit de sa sœur plus imposante. Cependant, un important trafic marchand y passe pour aller vers le Haut Marché. Elle est gardée par une patrouille d'élite et une patrouille normale de la Garde.

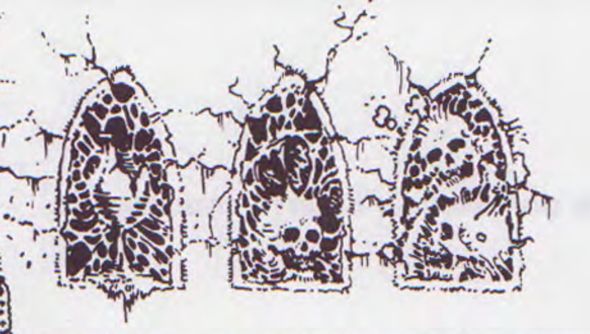
Porte des Jardins : Une patrouille normale de la Garde surveille la circulation qui passe par cette porte, mais avec beaucoup d'indifférence. Cependant tout le monde doit quand même signer le registre. En cas d'alerte ou de chasse à l'homme, une patrouille supplémentaire est stationnée ici. Une grande partie du trafic à cette porte se dirige vers le Haut Marché. Les gardes sont constamment harcelés par les plaintes de l'aristocratie à propos des "mendiants et voleurs" qui passent par cette porte pour entrer dans cette partie de la ville !

Porte Noire : Cette porte est plus sévèrement gardée que la Porte des Jardins, avec une patrouille d'élite et une patrouille normale. De plus, la Guilde des voleurs la surveille tout particulièrement, notant qui la franchit. C'est sa manière de protéger ce que les voleurs considèrent comme étant leur quartier. Elle surveille aussi les autres portes, mais pas en permanence.

La Grande Citadelle

La Grande Citadelle de Faucongris est généralement appelée la Citadelle. Certains habitants la maudissent, car elle abrite les principales prisons. D'autres l'apprécient, car elle renferme une énorme puissance défensive pour la ville. La plupart l'ignorent, ses remparts gris noir surplombant la ville depuis des siècles. Autrefois conçue pour abriter toute la population de la ville (contre des ennemis qui ne furent jamais clairement identifiés), la Grande Citadelle est aujourd'hui un établissement pénitentiaire, un arsenal, la caserne de la Garde, un terrain de manœuvres et le coffre-fort





de la ville. On y a une vue magnifique sur la cité et la contrée environnante. Des siècles se sont écoulés depuis que ses défenses ont été mises à l'épreuve, les gardes y sont donc assez détendus bien que vigilants et loyaux. L'abus de boisson et les bagarres excessives (à cause des jeux) posent quelquefois des problèmes.

Pendant la journée, la Citadelle est gardée par deux groupes de la Garde, qui sont relayés toutes les quatre heures à partir de minuit. Les gardes ouvrent la Porte de la Bataille toutes les deux heures, sauf à 2 heures, 10 heures, 14 heures et 22 heures. Les prisonniers sont réveillés à 5 heures, nourris et mis au travail à 6 heures. Ils reviennent à 18 heures, mangent et sont reconduits dans leurs cellules à 21 heures. Dans la Citadelle, on ne rencontre que les nombreuses patrouilles de la Garde, des officiers, des nobles et des officiels de la ville. Il est rare que des prisonniers s'en échappent ; la prison est très sûre.

En raison d'une ancienne loi interdisant les plans et les descriptions précises de la Grande Citadelle, les cartographes la représentent plus petite ou plus grande qu'elle n'est en réalité, modifient certains détails et en exagèrent d'autres. Les visiteurs sont souvent étonnés quand ils la découvrent, s'attendant à un bâtiment beaucoup plus gigantesque, avec des dragons nichant sur ses tours et un palais aussi grand que la Vieille Ville. Voici la description de certains endroits de la Citadelle, indiqués sur la carte.

GC1 : Tours et remparts de la Grande Citadelle. Les remparts sont très vieux et solidement bâtis. Ils culminent à 15 mètres, s'élevant au-dessus de ceux de la ville. Leur épaisseur à la base est de 13 mètres et, au sommet, de 7 mètres. Leur surface extérieure est lisse et leur sommet est en retrait de 1,60 mètre par rapport à leur base. Le faîte du côté intérieur des murs est en retrait de 5 mètres par rapport à leur base, formant ainsi une paroi moins abrupte (bonus de +10 % aux chances des voleurs de l'escalader de l'intérieur, s'ils ont l'occasion d'essayer). Les remparts sont crénelés pour que les archers puissent s'abriter. On accède au chemin de ronde à partir des tours massives et carrées qui mesurent 17 mètres de côté et s'élèvent à 23 mètres. Leur sommet est couvert d'un toit pyramidal en ardoises, assez résistantes au feu et à la foudre. On sait que des lanceurs de sorts assistent régulièrement la Garde lors des patrouilles.

Notes pour le MJ : Des patrouilles régulières ont été décidées après la Grande Guerre, quand la paranoïa concernant les voleurs demi-orques, les assassins de Iuz et les espions de la Fratrie Écarlate atteignit des sommets. On pense que la magie est utilisée à profusion pour dissimuler des sentinelles et pour repérer des adversaires invisibles. On dit aussi que les remparts sont piégés pour éviter que quelqu'un les endommage ou les perce. La Grande Citadelle est bâtie sur de la roche extrêmement dure, il est donc impossible de l'attaquer par en dessous.

GC2 : Porte de la Bataille. Cette porte est construite dans un corps de garde de granit blanc d'une hauteur de 20 mètres, avec des murs épais de 1,60 mètre. Les portes extérieures sont énormes, hautes de 13 mètres, larges de 7 mètres et épaisses de 60 centimètres. Elles sont faites d'un bois inconnu renforcé de fer. Elles n'ont jamais été remplacées et sont restées intactes pendant des siècles. Il est fort probable qu'elles soient enchantées. Derrière les premières portes, à 13 mètres, on trouve une deuxième paire de portes identiques, qui sont généralement laissées ouvertes, puis une herse, avec des barreaux épais de 10 centimètres, qui peut être abaissée en 1 minute. Derrière les deuxièmes portes, à 3 mètres, il y a une troisième paire de portes qui donnent sur la cour de la Grande Citadelle. Chaque paire de portes peut être fermée par une énorme barre de bois dissimulée sur le dessus. Naturellement, le corps de garde dispose de nombreux systèmes de défense allant de la meurtrière aux chaudrons d'huile bouillante, en passant par des pièges magiques. Ces défenses sont très peu utilisées.

Notes pour le MJ : Zagig a placé quelques enchantements sur ces portes quand il a sombré dans la folie. Il y a 1 % de chances pour qu'un personnage s'approchant du corps de garde déclenche une *bouche magique* sur les portes. À vous de décider de ce que dit cette bouche et des conséquences qui en résultent.

GC3 : Donjon. Cette énorme tour s'élève à 33 mètres et permet à la Citadelle de bénéficier d'une excellente plate-forme d'artillerie. On y a installé des balistes et des catapultes, dont une est montée sur une plate-forme rotative. On ne peut y accéder que par une porte au niveau du sol, fort bien défendue. En temps de paix, le donjon abrite les quartiers de 100 soldats de la Garde. Ils se relaient par groupe de 10 pour monter la garde au sommet. Une rumeur assez curieuse fait état d'un tunnel, auquel on accède par un passage secret au rez-de-chaussée, menant jusqu'à Clercville. Les hommes de la Garde arrêtent et interrogent quiconque leur parle de ces rumeurs de "tunnel secret". Les gens intelligents se dispensent donc de le faire.

Notes pour le MJ : Les créatures aériennes qui approchent de la Citadelle, y compris les montures ailées, comme les griffons, les pégases, etc., sont repérées et attaquées à partir du donjon. S'il existe des défenses contre les dragons, il y a des chances pour qu'elles se trouvent ici mais restent secrètes. Le tunnel partant du donjon mène à un petit bâtiment sur le campus de l'Université Grise. Les chefs de la Garde connaissent son existence et l'utilisent pour entrer ou sortir de la Grande Citadelle incognito.

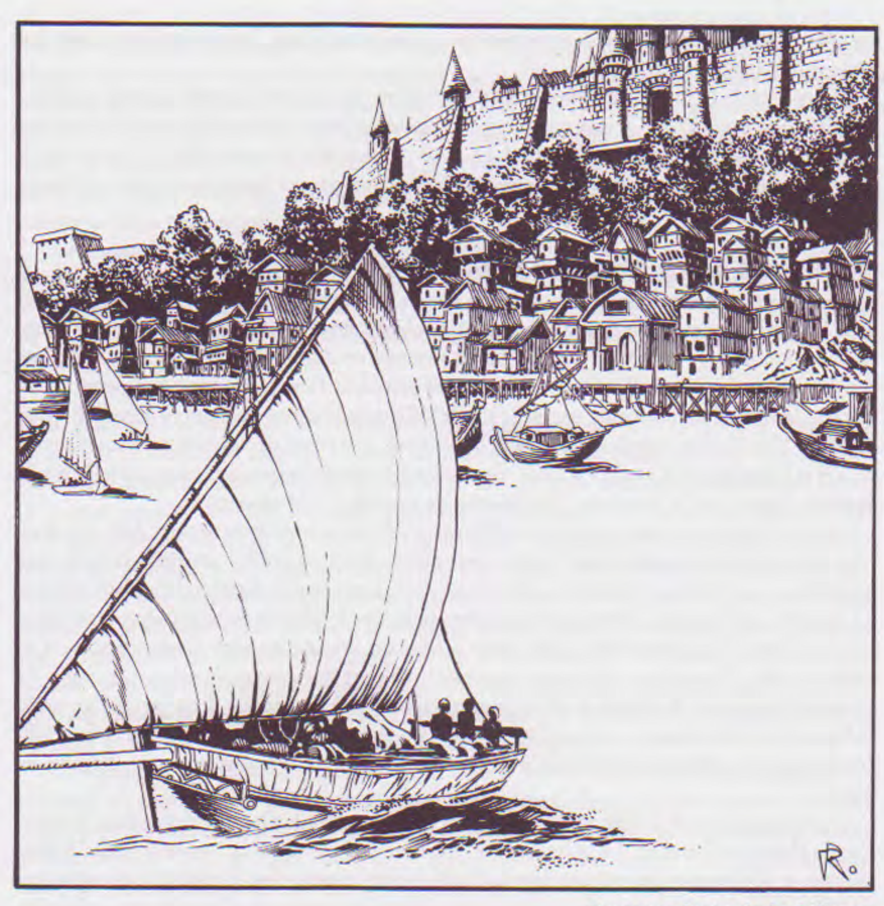
GC4 : Petit mur d'enceinte. Bizarrement, ce mur n'est haut que de 7 mètres. La cour qui se trouve derrière est située 3 mètres en dessous de la cour de la Grande Citadelle. Elle est délimitée par un petit muret crénelé de 1,60 mètre de haut et de 1 mètre d'épaisseur, avec des meurtrières. Au bas des deux tours carrées rejointes par le muret, se trouve une porte. Une autre porte, plus massive, se découpe dans le mur sud-est ; elle semble permettre d'accéder à une zone souterraine, sous la cour principale de la Grande Citadelle. Le petit mur d'enceinte tire parti d'un petit rebord naturel sur le pic rocheux de la Grande Citadelle. Sa fonction première est d'être un piège. Il donne l'impression d'être un point faible, mais une troupe qui réussirait à le franchir et à envahir la petite cour serait carbonisée par l'huile bouillante déversée sur le secteur et enflammée. Les archers des deux tours et le long du mur bas donnant sur la cour enverront une pluie de flèches meurtrières sur les attaquants. Les trois portes sont fausses. Aucun garde n'est posté le long du muret bien que, de temps en temps, des illusions de sentinelles donnent l'impression contraire.

GC5 : Prison. Ce bâtiment massif et gris n'a aucune fenêtre et aucune décoration. C'est la prison de Faucongris, qui est constituée d'un rez-de-chaussée, de trois étages et d'un sous-sol. Une seule porte mène à la prison à partir du sol et deux portes permettent aux gardes d'accéder au toit pour leurs patrouilles. Chaque étage peut accueillir 400 prisonniers. Généralement, la prison héberge entre 1 000 et 1 500 criminels. La population carcérale est constituée de 98 % d'hommes, 95 % d'humains, le reste étant des nains, des demi-orques ou des officiers humanoïdes de diverses races. Le gouverneur actuel de la Citadelle est un certain **Étin Derecs** [LM hm G13 ; pv 89 ; Int 18 ; de nombreux anneaux et potions]. C'est un ancien brillant officier de la Milice de Faucongris qui a remplacé l'ancien gouverneur emprisonné pour corruption, en 585 AC. (Ce dernier a trouvé la mort au cours d'un interrogatoire de routine avec Derecs.) Personne n'a réussi à s'échapper depuis que Derecs a accédé à ce poste.

Les gardes de faction dans la prison sont costauds, agressifs et corrompus ; ils boivent, jouent et s'en prennent de temps en temps aux prisonniers. On peut cependant les soudoyer pour obtenir un meilleur traitement et certaines faveurs. Il y a peu de chances de corrompre un garde pour pouvoir s'évader, la punition encourue étant terrible (un entretien privé avec Derecs). Généralement, un garde corrompu dans cette optique laissera un peu de temps au prisonnier puis donnera l'alarme pour que le fugitif soit tué pendant la tentative et que lui-même soit récompensé pour sa vigilance.

Notes pour le MJ : La vie d'un personnage en prison est assez dure. Seules les femmes peuvent espérer un traitement raisonnable, la Connétable Fanshen (voir GC6) venant tous les jours pour vérifier qu'elles sont bien traitées. Toute tentative d'évasion de l'intérieur est impossible. La meilleure chance, même dérisoire, qu'a un prisonnier, c'est que ses camarades viennent le libérer.

GC6 : Bastion. C'est une forteresse à un étage à l'intérieur de la forteresse. En plus de la garnison de la Garde, on y trouve les bureaux du Capitaine-Général de la Garde, **Tigran Gellner** [LN hm G10 ; pv 57 ; For 17, Dex 15, Int 17, Cha 15 ; âge 46 ans ; nombreux objets magiques] et de la Connétable, **Dérider Fanshen** [NB hf Pr13 – Pélor ; pv 51 ; Dex 4, Con



Faucongris vu de la Sélitane

15, Sag 18, Cha 16 ; âge 52 ans ; *bâton de contrecoup, anneau de protection* +2]. Cette dernière a prévu de prendre sa retraite en 592 AC mais, pour l'instant, n'a toujours pas désigné son successeur. Les **Coffres de la Ville (GC7)** sont dans le Bastion. Ce beau bâtiment possède trois portes extérieures, dont l'une donne sur les **Écuries de la Citadelle (GC8)**. Les coffres de la ville renferment toutes les taxes collectées par le gouvernement et quelques objets magiques. Ils sont enchantés et protégés pour résister à une ville pleine de voleurs et de mages. Ce n'est pas une cible de la Guilde des voleurs puisque les subventions de cette organisation au trésor de la ville sont aussi enfermées ici. La guilde traquera quiconque réussira à s'y introduire et décourage assez brutalement ceux qui auraient l'idée d'essayer.

Notes pour le MJ : On raconte qu'il existerait un véritable bunker sous le Bastion et qu'un tunnel permettrait d'accéder au Haut-quartier. Ceux qui sont dans la confidence disent qu'il conduit à la Guilde de la Magie (H13) et qu'il est défendu presque entièrement par des sorts et des sentinelles dépourvues de vie. Les magiciens passent par ce tunnel pour entrer dans la Citadelle sans être vus et sans avoir recours à la magie. L'existence d'un second tunnel menant au Parc des Collines Nord n'a pas été confirmée (mais il existe). Un troisième tunnel a été creusé, mais personne ne soupçonne son existence (voir H14).

GC9 : Cour intérieure. Cette cour pavée est utilisée comme terrain de manœuvre par la Garde et, de temps en temps, par la Milice de Faucongris, quand elle est présente. Des cérémonies militaires y sont organisées pendant certains festivals ou après une grande victoire (telle que la Bataille





du Havre, en 589 AC, quand les troupes du Commandant Turin Traquemort ont écrasé une attaque humanoïde contre le port).

Notes pour le MJ : Les montures ailées n'atterrissent pas ici, car cela serait aussitôt assimilé à une agression par la Garde. Il vaut mieux que les cavaliers et leurs destriers aériens atterrissent hors de la ville et franchissent les portes à pied. Les eaux de pluie sont évacuées dans les égouts par de petites canalisations dissimulées ; il est impossible de passer par ces canalisations pour s'échapper sans recours à la magie.

Quartiers de la Ville de Faucongris

Les visiteurs posent souvent une question à laquelle les habitants de Faucongris n'ont jamais pensé : si un quartier désigne un des quatre morceaux d'un objet, comment Faucongris peut-elle en compter huit? L'utilisation du terme "quartier" pour nommer un district de la ville ne s'est pas imposée de manière intentionnelle. Au cours des années précédant l'arrivée de Zagig Yraguerne à Faucongris, la ville n'était constituée que de la Vieille Ville et de plusieurs habitations autour du Marché de la Ville (le Bas Marché actuel), hors de ses murs. Les terres des aristocrates étaient situées au sud et à l'ouest de la Grande Citadelle. Ces secteurs devinrent les quartiers est et ouest de la ville fortifiée (séparés par la Procession), le Quartier du marché et le Haut-quartier.

Après la construction des remparts de la Nouvelle Ville, il y a environ un siècle et demi, les caractères particuliers de chaque secteur furent mieux définis et ces "quartiers" devinrent ce qu'ils sont aujourd'hui. Le Quartier des jardins se développa dans ce qui était la partie sud du Haut-quartier. Le quartier ouest, vétuste, devint le Bas-quartier tandis que le quartier est se transforma en Quartier des voleurs. Le Quartier du marché devint le Quartier des artisans après l'arrivée massive d'artisans en ville. Clercville se développa autour des écoles et des universités créées par Zagig. Le Quartier étranger fut le dernier à voir le jour, en raison d'une loi adoptée il y a presque un siècle, indiquant que des étrangers ne pouvaient posséder un terrain proche d'un des remparts de la ville (en raison de la paranoïa de l'époque à propos des monstres et des mages pouvant détruire des murs.)

Les huit quartiers de la ville sont Clercville, le Haut-quartier, le Quartier des jardins, le Quartier du fleuve, le Quartier des artisans et le Quartier étranger dans la Nouvelle Ville ; le Bas-quartier et le Quartier des voleurs dans la Vieille Ville. Comme c'est la règle à Faucongris, ces quartiers ont d'autres noms. Il n'est pas rare d'entendre parler du Quartier des universités (Clercville), du Quartier militaire (la Grande Citadelle et la partie du Haut-quartier délimitée par la Grande Rue, le mur de la ville et la Procession, où se dressent les cantonnements et les bureaux du gouvernement), et le Quartier de la noblesse (au nord du mur de la noblesse). L'appellation "Quartier du fleuve" est quelquefois utilisée pour désigner les bâtiments et les docks à l'extérieur des remparts longeant la berge est de la Sélitane. Le Quartier marchand désigne généralement les commerces situés le long de la Procession, de la Porte de la Grande Route au Bas Marché. Les Hauts Terriers sont quelques fois appelés le "Petit quartier" à cause des petites-gens et des nains qui y habitent. Inventer de "nouveaux" quartiers est une sorte de passe-temps à Faucongris.

Le Haut-quartier

Le Haut-quartier fut créé il y a des siècles et, bien que des nobles, des princes marchands, des ambassadeurs et d'autres officiels de la ville s'y soient installés et en soient partis, leurs terres et leurs grands manoirs sont, dans leur ensemble, restés intacts. On n'y trouve ni entreprise ni boutique, le Haut Marché permettant aux habitants du Haut-quartier et du Quartier des jardins d'avoir accès à tout ce dont ils ont besoin. Le secteur a des allures de parc, avec de somptueux jardins, des architectures exotiques et de grands espaces dégagés. Les rues ne sont encombrées que les jours de festivités, pendant les parades et, le dimanse, le jour le plus apprécié pour faire ses emplettes au Haut Marché. Le reste du temps, seuls quelques nobles et citoyens de la classe supérieure s'y baladent en attelage, à cheval ou à pied. La nuit, le Haut-quartier est très bien éclairé par des lampadaires et par les éclairages des maisons. La Garde patrouille partout et l'on compte également de nombreux veilleurs privés. Les gardes de nuit font leurs rondes par groupes de cinq, accompagnés de chiens de guerre. Quiconque semble n'avoir rien à y faire ou à l'air patibulaire est interrogé par les gardes et escorté à la Porte des Jardins avec ordre de ne pas revenir sans motif valable.

On trouve de nombreux bâtiments et endroits intéressants dans le Haut-quartier. En voici quelques-uns.

HI : Ambassade du duché d'Urnst. Ce bâtiment unique, avec ses nombreuses tours aux toits en forme de bulbes, était autrefois la résidence d'été de Zagig Yraguerne. C'est aujourd'hui le siège permanent de l'ambassadeur d'Urnst qui, depuis des années, est le **comte Reichart Pétrides** [LN hm G7; pv 40; For 18/17, Dex 15, Int 15; nombreux objets magiques]. Le comte est âgé de 58 ans, il est grand et fort, mais prend de l'embonpoint. Son

La Procession

C'est l'axe central de la ville, souvent très encombré, allant de la Porte de la Grande Route à la Porte de la Bataille de la Grande Citadelle. La Procession est une très vieille avenue de plusieurs siècles. Aujourd'hui, elle est faite de sable compressé. Elle est large de 40 mètres à son extrémité sud, tandis que certaines sections à son extrémité nord ne dépassent pas 13 à 17 mètres. Elle est utilisée comme parcours des défilés pendant les jours de fête mais aussi pour les inspections de troupes. La Procession semble être à l'abri de la boue, des ornières et des nids-de-poule. L'eau de pluie s'écoule dans de petites rigoles latérales.

Dans le reste de la ville, on y trouve des petites rues pavées et privées, des chemins de terre labourés d'ornières et des allées boueuses jonchées de détritus. Les rues de la Vieille Ville sont les plus anciennes et la plupart n'ont pas beaucoup changé au cours des siècles pendant que disparaissaient les habitations qui les bordaient et qu'elles étaient reconstruites au gré des incendies ou des changements de propriétaires.

bras gauche porte encore la marque d'une vieille blessure infligée par un assassin de Iuz, mais il la dissimule.

Notes pour le MJ : Le comte Pétrides est en colère contre l'Oligarchie et le Seigneur Bailli de Faucongris, qui n'aident plus le duché à financer les patrouilles navales du Nyr Dyv et qui octroient cet argent à la Furyondie. Il n'apporte plus le même soutien à la cité qu'auparavant et a même croisé le fer avec les oligarques sur plusieurs sujets (particulièrement à propos des limites de la frontière avec Urnst). Le comte est heureux de bavarder avec les visiteurs et il peut les aider, surtout si cela met dans l'embarras l'Oligarchie et Faucongris. Il ne prendra cependant aucune part à un acte de guerre. Il hait les Rhéniens et les humanoïdes.

H2 : Zoo privé du seigneur Henway. Tirant sa richesse des mines des Cairannes possédées par sa famille, le **seigneur Henway** [CB hm G1 ; pv 4 ; Int 16, Sag 5] est excentrique mais de manière assez inoffensive. Il collectionne les animaux vivants, dans le seul zoo privé de la ville et, quand il n'achète pas ses spécimens en ville, il engage des aventuriers pour en ramener. Les écoles et les universités de Faucongris participent souvent au financement de ces expéditions. Il élève des oiseaux tropicaux dans un grand bâtiment conique, érigé sur ses terres. Un bâtiment adjacent contient environ deux douzaines de fosses et de cages où sont enfermés de gros monstres et divers animaux. On y trouve aussi un aquarium rudimentaire. Ce bâtiment était autrefois le manoir du seigneur Henway, mais il l'a fait entièrement transformer en zoo.

Notes pour le MJ : Il est heureusement rare que des animaux et des monstres réussissent à s'échapper du zoo, mais ce n'est qu'une question de temps avant que quelque chose d'énorme ne se fasse la belle. Une des créatures peut s'avérer un être métamorphosé, d'une nature totalement différente, souhaitant fuir et retrouver son ancienne forme. Quiconque est engagé pour capturer ou récupérer un spécimen pour le comte est assuré de se lancer dans une véritable aventure.

H2a : Manoir familial de la famille Henway. Ce bâtiment était autrefois habité par les Chevaliers de la Sainte Pavoisie pendant leur exil de leur terre natale. Pendant la Grande Croisade du Nord, en 586 AC, presque tous les chevaliers quittèrent Faucongris pour se rendre en Furyondie où ils organisèrent leur contre-attaque victorieuse pour reprendre Crêtemur et l'île aux Scrags. Le seigneur Henway racheta le bâtiment, que les chevaliers lui vendirent pour se procurer de l'argent afin de financer leur expédition, et il s'y installa avec ses serviteurs. Le bâtiment, renommé pour ses magnifiques colonnades, se transforme peu à peu en entrepôt poussiéreux pour les aliments de la ménagerie du zoo et en clinique vétérinaire primitive. Les membres de la classe supérieure de Faucongris sont consternés mais impuissants.

Notes pour le MJ : Les voleurs peuvent être tentés de jeter un coup d'œil dans ce manoir pour savoir ce que le seigneur Henway y laisse traîner. Malheureusement, de nombreux animaux sauvages et dangereux y sont enfermés dans des cages en attendant d'être soignés pour des petites blessures ou des maladies bénignes. Libérer accidentellement ces créatures est particulièrement facile, le seigneur Henway devenant distrait.

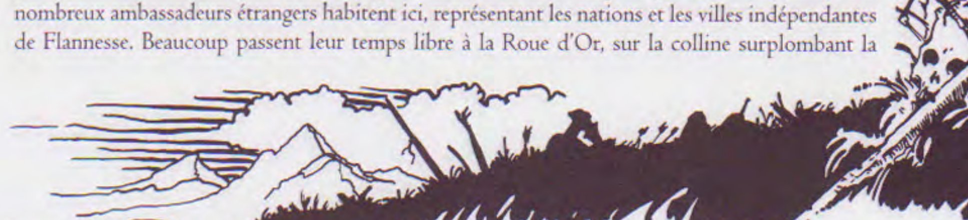
H2b : Manoir Gris. Vers la fin des années 580, cette magnifique propriété bordée d'arbres fut placée sous la protection du seigneur Henway. Le Manoir Gris appartenait autrefois à un magicien excentrique appelé Mizaab Zalen, qui fut célèbre en 521 AC pour avoir aidé à emprisonner Falcon (le premier incident avec cette criminelle qui réussit à s'échapper et fut traduite en justice en 581 AC), une prêtresse maléfique qui avait tenté de conquérir Faucongris. Après que Mizaab eut disparu de la circulation il y a vingt ans, la propriété fut confiée à un membre de sa famille, un marchand à la retraite, nommé Sturtevant. On n'a pas vu ce dernier en ville depuis cinq ans. On a donc entamé des procédures légales pour que la propriété soit récupérée par le seigneur Henway, un vieil ami du marchand. Le Manoir Gris, gardé par une seule sentinelle, a été fermé. On pense qu'il contient de grandes richesses. Le bâtiment et ses étables sont entourés d'un petit mur. On a déconseillé aux voleurs de tenter d'y pénétrer, en leur indiquant que les arbres et les plantes autour du bâtiment se déplacent et combattent comme des êtres intelligents.

Notes pour le MJ : Cette propriété est décrite dans le WGA3 *Flames of the Falcon*, chapitre 2. Un labyrinthe de larges tunnels conduit de ses caves au Parc des Collines du Nord, jusqu'à une sortie secrète près des rives de la Sélitane. Par miracle, ce labyrinthe ne coupe pas le tunnel nord menant au Bastion (GC6). Mizaab Zalen et Sturtevant étaient deux fausses identités d'un **dragon de Greyhawk** qui est actuellement absent. Quand il reviendra, il aura une autre identité, certainement celle d'un petit lanceur de sorts humain [LN dragon de Greyhawk très ancien – m; pv 145; Int 20; nombreux objets magiques]. Le dragon a utilisé le labyrinthe pour quitter la ville, afin de se nourrir d'animaux sauvages dans des terres lointaines. Il est allié aux prêtres de Saint Cuthbert de Faucongris, qui ne soupçonnent pas sa véritable identité.

H3 : Maison de jeu de la Roue d'Or. Ce club prestigieux est très privé et n'admet que des personnes bien habillées (sans arme ni armure) qui paient 1 po à l'entrée. Il appartient à Nérof Gasgal, le Seigneur Bailli de Faucongris (voir H14), et lui rapporte beaucoup d'argent. L'endroit est fréquenté par les riches citoyens de la classe supérieure, y compris les personnages les plus célèbres de Faucongris. Mais on dit aussi qu'il abrite des voleurs expérimentés et des courtisans. L'atmosphère est détendue et animée, mais tout incident est vite réglé par de solides videurs et une patrouille d'élite de la Garde qui arrive sur les lieux en quelques secondes. Les fauteurs de trouble ont intérêt à quitter la ville très rapidement, étant donné l'identité du propriétaire.

Notes pour le MJ : Depuis la construction du Cercle des Ambassades (H4), la Roue d'Or pullule d'espions. La plupart sont au service du Seigneur Bailli, mais d'autres viennent de tous les coins de Flannesse pour recueillir les nouvelles sur leurs voisins et ennemis potentiels (mais également celles qui les concernent). Les notions de taupes, d'agents doubles et de désinformation sont bien connues et couramment utilisées.

H4 : Cercle des ambassades. Ce nouveau complexe a été achevé en 584 AC et bénéficie d'impressionnantes mesures de sécurité bien que, naturellement, on ne parle jamais de leur nature. De nombreux ambassadeurs étrangers habitent ici, représentant les nations et les villes indépendantes de Flannesse. Beaucoup passent leur temps libre à la Roue d'Or, sur la colline surplombant la





résidence, où ils peuvent se restaurer gratuitement. Cet arrangement convient parfaitement au Seigneur Bailli qui peut ainsi espionner les ambassadeurs par l'intermédiaire des serviteurs et des voleurs qui travaillent au casino. Jour et nuit, cette résidence entourée d'un mur est surveillée par des soldats d'élite de la Garde et des gardes de nuit.

Notes pour le MJ : Si l'on considère l'importance politique de cet endroit (et de la ville), l'espionnage et les tractations diplomatiques sont fortement encouragés. Les personnages ont intérêt à faire attention aux personnes qu'ils fréquentent.

H5 : Caveaux des seigneurs. Les dirigeants les plus célèbres de la ville, les nobles et de nombreux individus riches sont enterrés dans ce vaste réseau de cryptes, sous ce mausolée en forme de dôme. Des gardes privés veillent, soutenus par des lanceurs de sorts. Les caveaux appartiennent à un consortium de nobles, certains étant des lanceurs de sorts, qui les gèrent et proposent des enterrements pour un coût minimum de 1 000 po. On dit qu'il y aurait une demi-douzaine de salles et de grands trésors enterrés avec les corps. Mais d'anciens gardes racontent que les véritables sentinelles sont des morts-vivants aux immenses pouvoirs. La Guilde des voleurs conseille à ses membres d'éviter de s'y aventurer.

Notes pour le MJ : Les cryptes ne sont reliées à aucun autre réseau souterrain. Elles sont effectivement hantées par des morts-vivants puissants. De temps en temps, l'une de ces créatures s'aventure à l'extérieur pour régler une affaire personnelle en ville (qu'il vous revient d'imaginer). Les gardes ont reçu l'ordre de la laisser tranquille, ordre qu'ils respectent bien volontiers.

H6 : Club du Patricien. C'est le plus sélect des clubs de Faucongris. On n'y accepte que des gens très bien habillés. Il est ouvert du crépuscule à l'aube et n'admet que ses membres (l'inscription coûte 20 po par an, mais il faut aussi avoir bonne réputation et être parrainé). La sécurité y est assurée par de puissants guerriers équipés d'objets magiques et payés par les dirigeants du club, un autre consortium de familles nobles. Ce bâtiment à deux étages dispose d'un délicieux restaurant au sous-sol, d'un bar et de salles de jeu au rez-de-chaussée et au premier étage, ainsi que d'une grande salle qui peut être louée pour des mariages, des bals et des fêtes. Le club appartient à un ancien officier de la Milice de Faucongris, Ralston Tour; il était autrefois le chef de la sécurité de l'établissement. **Ralston Tour** [N hm G11 ; pv 84 ; For 17 ; *épée longue* +3, nombreuses potions] est âgé de 44 ans et ne s'est pas laissé tenter par l'aventure depuis longtemps.

Notes pour le MJ : Ralston a découvert un petit cairn, dans les collines au nord de la ville, à l'époque où il servait dans la milice. Il y a pris quelques objets, dont un anneau qu'il conserve dans un coffre fermé à double tour, dans sa chambre. Sans qu'il le sache, cet anneau agit comme un *seuil cubique* et il est recherché par une créature morte-vivante que Ralston a exhumée du cairn, il y a des années.

H7 : Manoir du seigneur Silverfox. Construite sans plan défini, cette demeure était autrefois un bâtiment plus petit, auquel plusieurs ailes ont été ajoutées. Le premier seigneur Silverfox reçut son titre de Zagig Yraguerne pour avoir participé à l'implantation d'une route à travers la Forêt Noueuse, qui, en grande partie, existe encore aujourd'hui. La famille est réputée pour posséder un important trésor, qui grossit chaque année au retour des explorations et des expéditions commerciales qu'elle finance. Tous les enfants Silverfox se doivent d'aller explorer le monde pour y trouver de nouvelles sources de richesse et ainsi mériter une part d'héritage; en conséquence, les aventuriers sont nombreux dans la famille mais aussi les deuils. **Dame Silverfox** [N hf V4, pv 7 ; potions magiques] est veuve depuis peu ; elle supervise l'élevage et la vente des "molosses d'argent" de la famille, une espèce de puissants chiens de guerre, et s'occupe de gérer les finances.

Notes pour le MJ : Dame Silverfox a perdu une fille il y a des années, dans le château de Faucongris. Elle aimerait que ses restes soient retrouvés pour les enterrer décemment. Cependant, personne n'est vraiment sûr de la mort de sa fille, les sorts de divination n'étant pas très clairs sur ce point. Des personnages peuvent se lancer dans une enquête pour retrouver l'héritière.

H8 : Ambassade de Furyondie. La plupart des gens pensent qu'**Elskan Saramade** [LB hm M17 ; pv 34 ; Dex 15, Int 18, Sag 17, Cha 15 ; âge 49 ans ; nombreux objets magiques] a été dépêché à Faucongris en 584 AC pour remplacer l'ancien ambassadeur, un vieux sénile des plus amusants nommé Aaron Strachan, qui est apparemment retourné en Furyondie. En vérité, Saramade se faisait passer pour Strachan, pour dissimuler l'étroite collaboration existant entre Faucongris et la Furyondie depuis des années, dont les versements de fonds pour soutenir les patrouilles maritimes sur le Nyr Dyv sont le meilleur exemple. Elskan Saramade est un diplomate sérieux, pas aussi drôle que son prédécesseur mais beaucoup plus respecté. (Personne ne fait attention à son entourage de courtisans.) La vérité concernant le soutien de Faucongris à la Furyondie est de plus en plus connue, mais pas par tous.

L'ambassade est bien tenue. Elle abrite de nombreux employés et accueille beaucoup de visiteurs. Les Chevaliers de la Sainte Pavoisie et les Chevaliers du Cerf y sont les bienvenus bien qu'il y ait quelques frictions entre les deux groupes. On peut également y croiser des représentants de la ville franche de Dyves, venus discuter avec l'Oligarchie d'accords commerciaux, de problèmes de défense, etc.

Notes pour le MJ : Bien que démentie par le roi de Furyondie, la rumeur selon laquelle la Furyondie s'apprêterait à annexer Dyves continue de courir. Plusieurs membres des Chevaliers du Cerf répandent cette nouvelle pour créer une tension commerciale et affaiblir Dyves et ses alliances.

H9 : Opéra Royal. Autrefois le bâtiment le mieux décoré de la ville, l'Opéra Royal a été négligé ces dernières décennies, jusqu'à tomber dans un état lamentable. Finalement, des dons de plusieurs familles nobles ont permis de commencer des travaux de rénovation, mais l'ouvrage accumule du retard. L'extérieur disparaît sous les échafaudages et le sol est couvert de gravats et de baraques de chantier. Si ce n'était pour sa diva, l'opéra aurait été abandonné par ses propriétaires il y a des années. Son directeur actuel est **Selmund Rogerssen** [NB hm niveau 0 ; pv 3], le fils jovial et particulièrement sociable d'immigrants des Barbares du Givre. Il porte des vêtements outrageusement ostentatoires, sans aucun souci de style. Depuis que

son ancien patron s'est retiré, il réserve l'opéra à des spectacles bas de gamme ou à ceux d'Æstrella Shanfarel (voir ci-dessous), une demi-elfe qui est la plus étonnante chanteuse de l'histoire de la ville. Il entretient l'ancestrale rivalité entre l'Opéra Royal et le Grand Théâtre, dénigrant ce dernier chaque fois qu'il en a l'occasion et engageant même des hommes de main pour semer le désordre pendant les représentations.

Notes pour le MJ : Æstrella Shanfarel [LN dragon de Greyhawk adulte – f; pv 66; Int 19; nombreux objets magiques] se fait passer pour une diva demi-elfe, appréciant l'intérêt qu'elle suscite chez des centaines de mâles en adoration. Quand elle veut une faveur d'un homme, elle le charme. Elle s'occupe secrètement d'anéantir les forces du chaos et du mal de Faucongris, mais elle le fait de manière détournée. Ayant lu avec attention le code légal de la ville, elle utilise ses sorts pour identifier les êtres maléfiques, puis s'arrange pour qu'on découvre leurs manigances. La Garde a souvent reçu son aide (par l'intermédiaire de messages anonymes) sans connaître son identité. Sa couverture a bien failli être découverte à plusieurs reprises, par des officiels corrompus essayant de mettre la main sur elle. Personne ne sait qu'elle est un dragon. Elle connaît Mizaab Zalen (le seul autre dragon de Greyhawk vivant généralement en ville) mais elle ne l'a pas vu depuis des années. Cela ne l'inquiète pas puisqu'il va et vient comme bon lui semble. Elle vit, soit à l'Opéra Royal, soit au Grand Théâtre, car elle travaille dans les deux établissements; elle dort rarement.

H10 : Villa de Fioranna Aielestriel. L'ancienne ambassadrice du Nyrond, **Fioranna Aielestriel** [NB ef M13; pv 29; Dex 18, Int 18, Sag 15, Cha 18; nombreux objets magiques] a demandé à rester à Faucongris quand elle fut remplacée en 584 AC par **Sire Ranald Immanen** [LB hm G9; pv 77; For 17, Con 17, Int 15, Cha 15] qui vit aujourd'hui au Cercle des Ambassades (H4). Fioranna s'est retirée dans sa demeure, près de la Grande Citadelle, et la quitte rarement, sauf pour se rendre au Haut Marché ou à l'Étoile de Célène (J6). Âgée aujourd'hui de 721 ans (un grand secret personnel), cette elfe grise a une apparence incroyablement jeune (entretenue par la magie) et s'habille de telle manière que les nobles de la ville paraissent misérables. Elle se fait passer pour une petite magicienne.

Notes pour le MJ : Fioranna se sert de magie pour quitter la ville incognito, poursuivant sa mission d'agent de la Ligue de Fer. Depuis 14 ans qu'elle vit à Faucongris, elle espionne et a organisé plusieurs convois de ravitaillement pour Citadelle et le Nyrond. Elle hait le Royaume-Uni d'Ahlissa, son père ayant été tué par les soldats du Grand Royaume à la fin des années 570. Elle lutte contre les ambassadeurs de ce pays. Les négociations de paix entre le Nyrond et le royaume d'Ahlissa la consternent et la plongent dans une rage folle. Elle rencontre de temps en temps Sir Immanen, mais ne lui révèle rien. L'Oligarchie ne soupçonne pas qu'elle puisse être autre chose qu'une elfe à la retraite; les Directeurs ignorent son âge et ses objectifs. Les supérieurs de Fioranna ont tous été tués pendant la Grande Guerre, elle adresse donc ses rapports à un nouvel agent à Rel Mord.

H11 : Baraquements et poste de la Garde du Haut-quartier. Ces deux grands bâtiments sont réservés aux unités de renfort de la Milice de Faucongris en cas de besoin. Pour le moment, environ 200 sentinelles de la Garde vivent ici et patrouillent dans le Haut-quartier et dans le Quartier des jardins. En cas d'urgence, ces bâtiments peuvent accueillir dix fois plus d'hommes qui seront à l'étroit. La Garde connaît des problèmes de boisson, de jeu et de bagarre, mais rien de sérieux.

Notes pour le MJ : Les gardes ont pour consigne de ne pas parler de leur travail avec les étrangers, mais quelqu'un qui se lierait d'amitié avec l'un d'eux pourrait obtenir pas mal d'informations confidentielles sur des portes secrètes, des fenêtres ouvertes, des endroits dissimulés, etc. dans tous les quartiers de la ville et sur les maisons de nantis. Les voleurs, en particulier, aimeraient bien obtenir ce genre d'informations.

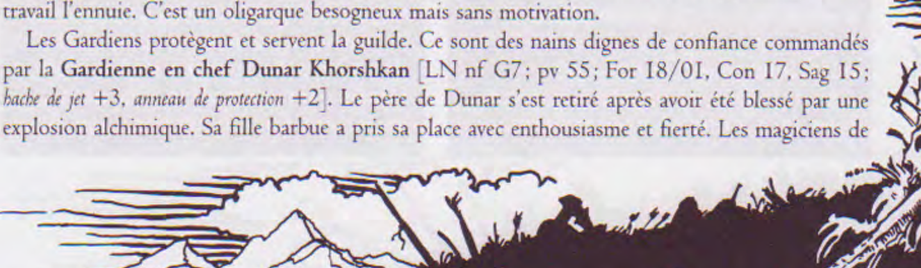
H12 : Guilde des gardes de nuit, Cour de justice et geôles de la ville. Trois bâtiments complètement différents sont regroupés ici. Le plus proche de la Procession est réservé aux gardes de nuit du "Quartier de la noblesse". Le bâtiment central abrite la Cour de justice, où les magistrats jugent les cas mineurs, tandis qu'un noble ou le Seigneur Bailli s'occupe des affaires plus importantes. Les geôles de la ville n'ont qu'une grande cellule et quelques petits cachots pour les prisonniers dangereux. Ceux qui ne sont pas condamnés aux travaux forcés sont conduits ici pour purger leur peine. Ils restent peu de temps en cellule après avoir payé leur amende.

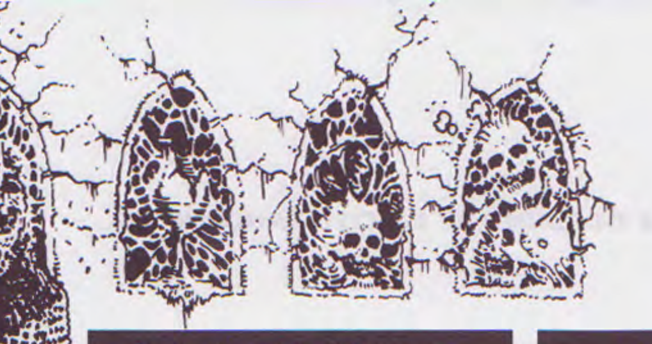
Notes pour le MJ : S'échapper de prison est possible, mais en cas de reprise, c'est puni par un long emprisonnement et une amende énorme. Les prisonniers futés purgent donc leur peine ou achètent leur liberté. Des détenus très particuliers, enfermés pour la nuit, peuvent entraîner les PJ vers de nouvelles aventures.

H13 : Guilde de Magie. Ce bâtiment pyramidal abrite la puissante Guilde de Magie, créée par Zagig en 393 AC. L'inscription annuelle est de 100 po. Tout magicien, quels que soient sa race et son alignement, peut s'inscrire sauf si on considère qu'il est un danger pour la ville ou la guilde. Les membres y bénéficient de quelques nouveaux sorts, d'une réduction de 10 % sur les coûts d'entraînement, d'un échantillonnage presque complet de matériaux composants et ont la possibilité d'acheter des potions, des parchemins ainsi que d'autres objets magiques mineurs. Quand ils ne sont pas en expédition, ils peuvent se faire payer pour lancer des sorts, mais ils doivent reverser 10 % de cette somme à la guilde. Ils peuvent aussi y fabriquer des objets magiques (généralement des potions) pour un prix raisonnable.

Notes pour le MJ : Le maître de la Guilde de Magie est **Kieren Jalucian** [NB hm M18; pv 42; For 17, Int 18, Sag 17, Cha 17; nombreux objets magiques]. C'est aussi le Recteur de l'Université des Arts Magiques de Faucongris. Blond, grand, musclé et élégant, Kieren appréciait autrefois la vie, mais ne s'intéresse plus à grand-chose. On dit que Jallarzi Sallavarian (voir H16) a refusé à plusieurs reprises de l'épouser. Kieren est beaucoup moins enjoué qu'avant. Il se montre distrait et son travail l'ennuie. C'est un oligarque besogneux mais sans motivation.

Les Gardiens protègent et servent la guilde. Ce sont des nains dignes de confiance commandés par la **Gardienne en chef Dunar Khorshkan** [LN nf G7; pv 55; For 18/01, Con 17, Sag 15; *hache de jet* +3, *anneau de protection* +2]. Le père de Dunar s'est retiré après avoir été blessé par une explosion alchimique. Sa fille barbue a pris sa place avec enthousiasme et fierté. Les magiciens de





Les ambassadeurs à Faucongris

Les ambassadeurs étrangers officiellement à Faucongris sont ceux du Royaume-Uni d'Ahlissa, de la ville franche de Dyves, du royaume de Furyondie, de la ville de Citadelle, du royaume de Kéolande, du royaume du Nyrond, des trois nations d'Ulek, du comté et du duché d'Urnst, de l'archevêché de Véluna et de la vicomté du Verbobonc. On trouve aussi certains représentants officieux d'autres factions et royaumes, dont le Cercle des Huit, la Ligue de Fer, le royaume de Célène (les Chevaliers de Luna), les Chevaliers du Cerf, les Chevaliers de la Garde, les Chevaliers de la Sainte Pavoisie (et de la petite partie de leur territoire repris autour de Crêtemur), les Rôdeurs de la Forêt Noueuse, la Ket, la Pérennelande et l'Assemblée des collines de Kron (des clans de gnomes en rébellion contre le Verbobonc). Seuls les ambassadeurs officiels du duché d'Urnst (H1) et de la Furyondie (H8) ne vivent pas au Cercle des Ambassades (H4). Les représentants officieux sont disséminés dans la ville (voir par exemple H10).

Naturellement, la plupart des ambassadeurs sont particulièrement intéressés par l'argent. Ils aimeraient obtenir de meilleurs accords commerciaux avec Faucongris (une réduction des taxes d'importation), bien que certains, comme ceux du Nyrond et de la Furyondie, demandent secrètement des subventions directes pour redresser l'état économique de leurs nations ravagées par la guerre. Ils ont également comme priorité de négocier des alliances contre leurs ennemis communs (particulièrement l'empire de Iuz, la Fratrie Écarlate et l'empire orque du Pomarj). Le domaine de Faucongris a actuellement des problèmes frontaliers avec l'empire orque du Pomarj et avec le duché d'Urnst (incidents peu graves mais particulièrement ennuyeux).

L'Oligarchie de Faucongris doit faire face à une menace militaire et à des subversions organisées par les trois ennemis cités ci-dessus. La principauté d'Ulek tente d'arriver à un accord avec Faucongris sur un pacte d'entraide mutuelle et de stratégie commune de défense contre l'Empire orque. Mais son ambassadeur considère que l'Oligarchie a une vision trop étroite du problème. La principauté, tout comme la ville franche, est contrariée par le refus de Célène de se mêler de cette affaire. De plus, Puysenar et Le Havre envisageraient de s'allier pour devenir plus indépendantes de Faucongris, ce qui affaiblirait l'Oligarchie. Le comté et le duché d'Ulek ainsi que les Chevaliers de Luna sont alliés à la principauté et réprouvent également la position de Célène.

La Furyondie, la Véluna, le Verbobonc, la ville franche de Dyves, les terres reconquises de la Pavoisie et le comté d'Urnst se sont alliés contre l'empire de Iuz. Toutes ces nations reprochent à la Ket et à la Pérennelande de ne pas coopérer contre la menace du demi-dieu. La Véluna et la Kéolande sont furieuses contre la Ket depuis que ce pays a envahi Bissel pendant la Grande Guerre, après une alliance avec Iuz (bien que le beygraaf qui a signé le pacte avec Iuz soit aujourd'hui mort et que la Ket se méfie de plus en plus de Iuz). La Furyondie, la ville franche de Dyves, le duché d'Urnst et le comté d'Urnst ont pris des mesures pour débarrasser le Nyr Dyv de la piraterie; Faucongris soutenait autrefois cette entreprise mais laisse désormais ce travail (et son financement) à d'autres.

Le Nyrond, la Kéolande, le duché d'Urnst et la principauté d'Ulek se sont allié avec Faucongris contre la Fratrie Écarlate qui contrôle encore les Onouailles et une bonne partie du fief des Princes des Mers. Le Royaume-Uni d'Ahlissa s'oppose à la Fratrie mais indépendamment des autres. Faucongris réclame un blocus contre Scant, le seul port important des Onouailles, mais cela serait onéreux et seule Ahlissa pourrait se le permettre (quand elle disposera des navires suffisants, qui doivent être reconstruits).

Le duché d'Urnst aimerait bien récupérer une partie de ses alliés nains et de ses mines des Cairannes mais Faucongris veut les conserver. Des bandits et des humanoïdes infestent la région entre les deux nations. Faucongris a demandé aux rôdeurs indépendants de la Forêt Noueuse de tenter de découvrir la tanière des humanoïdes de Sombrépine. Faucongris aimerait recevoir de l'aide pour lutter contre les pirates de la baie des Moutons (soutenus par l'Empire orque et certainement par la Fratrie), mais peu d'États du nord peuvent envoyer de l'aide. Les rebelles des Onouailles réclament une assistance par l'intermédiaire de la Ligue de Fer. Faucongris soutient cette demande puisque la libération des Onouailles permettrait certainement d'éliminer la piraterie dans la région et d'ouvrir les voies maritimes au commerce. Le Nyrond, le duché d'Urnst et le royaume d'Ahlissa soutiennent également ce plan, mais à leur manière. Dyves, comme toujours, tente d'augmenter ses débouchés commerciaux (aux dépens de Faucongris, si possible).

Le Seigneur Bailli et l'Oligarchie se réunissent quatre fois par an avec tous les ambassadeurs étrangers de la ville, au Palais du Seigneur Bailli, dans le Haut-quartier. Cette rencontre peut durer des jours si des affaires très importantes sont débattues ou en cas d'urgence. Les réunions peuvent être tendues, bien que généralement tous ceux qui sont présents tentent de se contrôler et d'évoquer leurs problèmes de manière civilisée. Le Seigneur Bailli discute avec les autres oligarques après le départ des ambassadeurs. Certains ambassadeurs s'entretiennent avec les Directeurs tous les mois, surtout ceux des états d'Urnst, du Nyrond, de Furyondie et de Véluna.

la guilde la trouve assez stricte et pleine de bon sens. Beaucoup pensent que c'est un mâle mais elle est habituée à ce genre d'absurdités chez les humains.

La Bibliothèque de la Guilde contient, dit-on, la plus grande collection de livres magiques ou de théories magiques de tout Œrik et probablement de toute la Tærre. On y conserve sous clef les livres et les notes de Zagig Yraguerne. On peut y copier des sorts contre une certaine somme (entre 100 et 1 000 po par niveau de sort, selon le statut du membre de la guilde). Le bibliothécaire est un elfe noir, paisible mais dépourvu d'humour, nommé **Jawal Severnain** [LN em G2/M12; pv 29; Dex 16, Int 18; nombreux objets magiques] qui maintient la bibliothèque dans une obscurité partielle, obligeant les clients à utiliser des petites lumières magiques (pas de feu!) pour trouver ce qu'ils cherchent. Jawal a plus de 400 ans et a passé 170 années ici. Il a été nommé à ce poste par Zagig Yraguerne en personne, après que celui-ci eut sombré dans la folie. Cette nomination s'avéra plutôt judicieuse, au grand soulagement de tous. Certaines rumeurs affirment que la guilde est gardée par des tyrannœils domestiqués invisibles mais les mages les plus vieux rient quand ils en entendent parler. D'un autre côté, la Guilde des voleurs a discrètement recommandé à ses membres de ne jamais voler quelque chose dans cet endroit ou d'y endommager un livre ou un papier quelconque. Les voleurs qui se vantaient de s'y rendre n'en sont jamais revenus.

Quiconque souhaite acheter ou vendre des objets magiques ou des éléments de sorts doit rencontrer le Mage des Échanges, **Patéris le Barde** [CN ½em M14 (devin); pv 28; Int 17, Sag 17; nombreux objets magiques]. Patéris est très intelligent et il est particulièrement doué pour composer rapidement des petites chansons et des poèmes; c'est pour cette raison que ses collègues l'ont surnommé "le Barde". Âgé de 45 ans, il a remplacé Kondradis Bubka à ce poste, quand ce dernier a disparu il y a quelques années. Depuis, on a découvert que Bubka achetait à des criminels de la ville des morceaux de corps d'elfes assassinés; une sinistre rumeur prétend que Bubka lui-même a été découpé en morceaux et que les bouts de son corps ont servi d'éléments de sorts à des personnages inconnus (très probablement des elfes). Patéris dispose d'une batterie de sorts, de pouvoirs et d'instruments avec lesquels il peut identifier les objets magiques et légendaires. C'est un des meilleurs devins de la région. On le respecte et il est en train de se forger une excellente réputation.

Le Maître Alchimiste de la guilde, **Heironymous Tigana** [NM hm M13; pv 27; For 5, Dex 17, Con 5, Int 17, Cha 4; nombreux objets magiques], est âgé de 80 ans, mais semble beaucoup plus jeune. Particulièrement laid, il mesure moins de 1,60 mètre et a des traits déformés évoquant vaguement un gnome. C'est un individu détestable et irascible qui sent les produits chimiques et les choses mortes; son laboratoire et ses bureaux sont installés dans les niveaux inférieurs de la guilde où on lui fiche la paix. C'est un maître dans l'art de l'alchimie, doté d'une mémoire fantastique. Il est spécialisé dans la fabrication des potions de longévité, qu'il utilise sur lui-même. (Son âge magiquement altéré est de 46 ans, mais il se grime pour avoir l'air plus vieux. Les potions n'ont cependant pas augmenté ses caractéristiques et ont même diminué sa constitution.)

Tigana était en cheville avec l'ancien Mage des Échanges, Bubka, pour un infâme trafic concernant des morceaux de corps d'elfes; Bubka était sur le point de tout avouer, mais Tigana l'a assassiné et a détruit toutes les preuves le concernant. Tigana est alcoolique; il devient paranoïaque et de plus en plus maléfique. Il envisage d'entrer en relation avec un culte démoniaque, de préférence un culte de Nérull, pour savoir ce que ses adeptes peuvent lui offrir contre ses services.

La Guilde de Magie s'occupe également de l'Université des Arts Magiques. Vous trouverez toutes les informations à ce sujet en C6. Un tunnel secret, utilisé de temps en temps, relie la guilde au Bastion (GC6).

H14 : Palais du Seigneur Bailli (Hôtel de ville). C'est une des plus belles maisons de la ville mais le "Palais" est beaucoup moins grand que ce que son nom pourrait laisser croire. Beaucoup de gens l'appellent l'Hôtel de Ville, puisque c'est aussi une de ses fonctions. L'endroit est sobre quoique décoré avec beaucoup de goût. On y trouve une écurie, un petit auditorium, une salle de bal, divers bureaux pour les employés du gouvernement, des salles pour une patrouille d'élite de la Garde et une superbe cuisine (plus un magnifique jardin derrière la maison). L'ameublement, offert par les meilleurs artisans des guildes de la cité, est ce qui se fait de mieux dans la région.

Notes pour le MJ : Derrière la maison se dresse une tour à deux étages. Le rez-de-chaussée abrite un vestibule et une petite salle de réunion. Le premier étage est réservé aux bureaux du Seigneur Bailli, et le deuxième étage à l'étude privée du Seigneur Bailli, **Nérof Gasgal** [LN hm V12; pv 49; Dex 17, Sag 18, Cha 16; âge 51 ans; nombreux objets magiques] où il s'occupe de ses affaires les plus confidentielles. Une porte secrète, au dernier étage, donne accès à un escalier en colimaçon qui mène sous la tour, à un tunnel relié aux sous-sols du Bastion (GC6). Personne à la Grande Citadelle ne connaît l'existence de ce tunnel. Vous trouverez d'autres informations sur Nérof Gasgal dans la partie consacrée au gouvernement de Faucongris.

Le Palais dispose de nombreuses défenses magiques, mais peu d'entre elles sont encore utilisées. La plupart furent conçues par Zagig Yraguerne et personne n'a vraiment envie de les tester, même en cas d'urgence. Il est fort probable que le Palais soit doté de certaines propriétés et qu'il contienne des salles inconnues.

H15 : Demeure d'Org Nenshen. Le maître des voleurs de Faucongris, **Org Nenshen** [LN hm V18; pv 58; Dex 18, Int 16, Cha 16; nombreux objets magiques], est âgé de 52 ans et n'a rien perdu de son élégance et de son charme. C'est peut-être le membre le plus actif de l'Oligarchie, car il s'efforce constamment d'atteindre des buts de plus en plus audacieux. Après la Grande Guerre, il s'est concentré sur l'élimination des cultes maléfiques de Faucongris et il s'est fait de nombreux ennemis à cette occasion. Il pense que ce n'est qu'une question de temps avant que les fidèles de ces cultes tentent de se venger de lui. Il est donc convaincu qu'il ne peut cesser ce combat contre eux. Sa maison est tellement banale et discrète qu'elle jure presque avec le reste du Haut-quartier; elle a toutefois un air respectable, avec de nombreux objets d'art à l'intérieur. Org vit avec une jeune femme intelligente, mais sans talent particulier; elle a de mauvaises tendances, mais c'est justement ce qu'Org apprécie chez elle.

Notes pour le MJ : La petite amie d'Org est plus qu'elle ne paraît. **Zartis Deen** [N doppleganger - f; pv 29; Int 19] est une doppleganger équipée de lentilles de bouclier mental (fixées sur





ses yeux et donc difficilement détectables). Elle est heureuse et ne ressent absolument pas le besoin de tuer quelqu'un pour usurper son identité. Elle peut imiter la plupart des compétences en sondant l'esprit des gens et elle est particulièrement douée pour anticiper ce que quelqu'un est sur le point de dire ou faire. Elle aime bien Org et le trouve beaucoup plus intéressant que la plupart des humains qu'elle connaît.

H16 : Tour de Jallarzi Sallavarian. Cette énorme tour et le terrain qui l'entoure appartiennent au seul membre féminin du Cercle des Huit, **Jallarzi Sallavarian** [NB hf M17 ; pv 41 ; Dex 18, Int 18, Sag 17, Cha 17 ; *bracelets de résistance au feu, bracelets de défense CA 2, anneau de protection* +4, *dague de rapidité* +4, nombreuses baguettes magiques]. Elle fait partie de la famille du duc d'Urnst.

Après l'attaque destructrice d'un puissant démon, en 585 AC, sa tour a été rénovée et Jallarzi l'a fait fortifier. Elle vit en compagnie de **Marial** [CB hf M15 ; pv 32 ; *ceinture de protection* +2, *souliers de silence*, plusieurs anneaux magiques] et de plusieurs gardiens magiques. Elle revoit de temps en temps son plus grand amour, Kieren Jalucian (voir H13), mais depuis qu'elle a été enlevée par le seigneur démon Tuerny l'Impitoyable, elle se montre réservée, paranoïaque et mélancolique. Quelque chose la tourmente mais elle refuse d'en parler. Marial est constamment entourée de soupirants mâles, mais aucun n'est admis dans la tour.

Notes pour le MJ : L'ancienne apparence de la tour est détaillée dans l'aventure *Le Retour des Huit*, l'extérieur est identique, mais l'intérieur a été modifié. Jallarzi est hantée par des cauchemars concernant sa captivité aux mains de Tuerny et certains événements et endroits qu'elle a vus lui reviennent en mémoire bien qu'ils aient été effacés par le démon. Correctement interprétés, ses cauchemars peuvent révéler des informations sur la tanière de Tuerny et sur ses objectifs à long terme.

H17 : Maison de Glodreddi Bakkanin. L'Inspecteur des Impôts du Service des Revenus de Faucongris est un nain particulièrement haï et redouté. C'est le vénérable **Glodreddi Bakkanin** [LM nm V10; pv 44; Dex 18, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 5, nombreux objets magiques]. Glodreddi est corrompu. Il reçoit régulièrement des dessous-de-table et des pots-de-vin de nombreuses personnes en ville. C'est aussi un génie de la finance et il a inventé de nombreux procédés pour remplir les coffres de la ville quand les temps sont durs. Les autres membres de l'Oligarchie le considèrent comme un mal absolument nécessaire. Il est entouré de 120 employés, dont 75 % de nains tout à fait loyaux qui adorent défoncer des portes pour réclamer les impôts qui n'ont pas encore été versés.

Notes pour le MJ : La maison de Glodreddi est une petite forteresse, avec une douzaine de puissants gardes du corps nains et de nombreux pièges défensifs. Glodreddi est riche au-delà de toute estimation, mais craignant sa puissance au sein du gouvernement et de la Guilde des voleurs et sa créativité infinie dans l'art de la vengeance, personne n'a songé à s'introduire chez lui pour savoir ce qu'il y cache. (De toute manière, une grande partie de ses richesses se trouve dans les coffres de la Grande Citadelle.) Le terrain autour de sa maison est assez négligé, mais personne n'ose le lui faire remarquer. On pense que Glodreddi a utilisé des objets permettant de prolonger la vie, mais on ignore lesquels. Sa vie privée est un mystère et il y a peu de chances pour que cela change. Il est toutefois possible qu'il vénère un dieu nain maléfique (Abbathor).

Le Quartier des jardins

Le Quartier des jardins n'est séparé du Haut-quartier que pour ceux qui vivent dans ces parties de la ville. Les demeures, dans l'arc formé par le Quartier des jardins, sont un peu plus petites, situées plus bas et moins bien entretenues. Cependant, on y voit des espaces verts beaucoup plus agréables, des parterres de fleurs multicolores et des jardins d'arbres taillés. De plus, ses habitants sont moins collet monté et plus ouverts que ceux du Haut-quartier, peut-être parce que beaucoup d'entre eux ont travaillé pour obtenir leurs richesses au lieu d'en hériter. La barrière invisible que l'on ressent avec les "vieilles fortunes" du Haut-quartier n'existe pas dans le Quartier des jardins. Sinon, les deux districts sont très semblables et les visiteurs font rarement la différence.

Le Haut Marché. C'est une vieille institution, au centre du "Quartier des Nobles", au nord du Mur de la Noblesse. Le Haut Marché (ou Grand Bazar) est une grande étendue de terre damée, en forme de diamant, s'étendant sur 70 mètres du nord au sud et sur 100 mètres d'est en ouest. Les quatre rues principales du nord de la ville partent du marché. Les clients y sont accueillis par des baraques de bois surmontées de banderoles, par des tentes colorées, par des étalages couverts de tissus aux couleurs vives et par des marchands sympathiques. Le marché est ouvert tous les jours. C'est le dieudi qu'on y trouve le moins de commerçants (certains sont ouverts par respect envers la divinité marchande Zilchus) et le dimanse, qui voit doubler le nombre d'étals, connaît la plus grande fréquentation. Le secteur est toujours surveillé en raison des énormes sommes d'argent qui y sont échangées et parce que les nobles exigent cette sécurité, à n'importe quel prix.

Les marchandises vendues au Haut Marché peuvent être jusqu'à 150 % plus chères que des produits similaires au Bas Marché mais, généralement, elles sont de meilleure qualité et plus jolies. Les acheteurs peuvent marchander pour faire baisser le prix mais, s'ils insistent trop ou sont trop brusques, ils ont des chances de se voir conseiller "d'aller en bas de la colline, là où on vend des produits bon marché" (en d'autres termes au Bas Marché).

Au Haut Marché, on vend régulièrement des bijoux, des parfums, de la soie, des fruits frais, des fruits et des végétaux importés, des armures et des armes en acier, des produits en cuir (comme des chaussures, des selles, des armures, des ceintures, des sacs, etc.), des vêtements de haute qualité, des vins locaux ou d'importation, du whisky importé, des sculptures, des peintures, des molosses pure race, des produits fraîchement cuits, des jouets de qualité, des fleurs récemment cueillies, des potions et des médications non-magiques, des bougies colorées et de la verrerie. Le dimanse, on y trouve aussi des produits réalisés par les nains de Grisseuil et de Karakast, ainsi que de la viande fraîche et des joyaux de très haute qualité. Depuis la fin de la Grande Guerre et de la Grande Croisade du Nord, on trouve également, régulièrement, le dimanse, des produits spéciaux importés de Dyves, de Véluna, du Verbobonc, de Furyondie et de Pérennelande.

Notes pour le MJ : Bien que la contrebande soit assez rare ici, il arrive que des objets de valeur volés dans d'autres royaumes y soient mis en vente. De tels objets sont souvent activement recherchés par leurs propriétaires et peuvent être maudits (ce qui implique qu'on tente de s'en débarrasser très vite).

J1 : Puits et Jardins Botaniques de la ville. Créés par Zagig au début de sa carrière de Seigneur Bailli, les Jardins Botaniques entourent un belvédère carré recouvrant un puits d'eau douce. Ils sont surélevés pour que les visiteurs profitent d'une superbe vue sur la ville, sauf sur la Grande Citadelle. On y voit partout des arbres, des arbustes, des fleurs et des haies exotiques, mêlés à des roues à eau miniatures, des cascades, des bassins etc. Ces jardins sont entretenus par les Gandees, une famille de basse noblesse, qui vivent dans un superbe petit manoir, à l'est des jardins.

Notes pour le MJ : Un membre de la famille Gandees est en fait une dryade liée à un chêne, près du jardin. La manière dont cette dryade est apparue en ville, il y a dix ans, reste un mystère total, mais la famille l'a adoptée et l'a fait passer pour une de ses filles longtemps disparue. Il y a de fortes chances pour que la dryade charme un bel aventurier pour badiner quelque temps avant que la famille l'oblige à le laisser partir.

J2 : Demeure d'Otto. Il est notoire que cette vieille maison appartient à un membre du Cercle des Huit, **Otto** [N hm P5/M16 – Boccob; pv 37; For 15, Int 18, Sag 16, Cha 16; nombreux objets magiques]. Depuis la destruction de son pays natal, la prélature d'Almor, au cours de la Grande Guerre, Otto passe beaucoup plus de temps en ville que par le passé. Récemment, il s'est rendu à plusieurs occasions au Nyrond et a visité les terres almoriennes annexées par ce royaume, à la recherche de vieux amis qui, pour la plupart, sont morts pendant les combats. Il se trouve à Faucongris 75 % du temps, travaillant sur différents projets, encourageant les arts ou recevant des visiteurs. C'est un individu de 53 ans, dodu, très amène et plein d'entrain. C'est aussi un gourmet invétéré, doté d'un goût prononcé pour la musique. Il compte parmi ses amis de nombreux artistes et acteurs. Il est entouré de plusieurs vieux serviteurs, tous très silencieux.

Notes pour le MJ : Bien que cela soit très peu connu, Otto s'intéresse aux artefacts. Quiconque lui amènera des informations à propos d'un artefact de la Tærre (ou d'un instrument de musique jusqu'alors inconnu) retiendra aussitôt son attention et pourra peut-être gagner son amitié. En tant qu'ami, il peut être une excellente source d'informations sur le Nyrond et connaître quelques rumeurs au sujet d'aventures.

J3 : L'Auberge de la nymphe et du satyre. La rumeur populaire veut que cet endroit serve la plus grande et la plus exotique sélection de breuvages alcoolisés de la ville. Les prix sont raisonnables, l'atmosphère relaxante même si, quelquefois, elle est un peu électrique. Le logement est peu cher et manque de classe. L'établissement est ouvert de la fin de l'après-midi jusqu'après minuit. Les armes sont interdites dans l'auberge, politique qui lui a été bien utile dans le passé.

Notes pour le MJ : Selon certaines rumeurs, l'établissement serait en vente. Le propriétaire, un jeune noble nommé **Aodis** [N hm G2; pv 8], déménagerait pour la Furyondie. En fait, l'auberge est à vendre pour une somme considérable, mais pas déraisonnable (10 000 po). Cependant, la somme doit être versée en gemmes. Le propriétaire veut quitter rapidement la ville car il a provoqué la colère d'un oligarque en tolérant dans son établissement un rendez-vous entre sa fille et un soupirant réprouvé par le Directeur. Le jeune couple a fui et Aodis, avec sagesse, pense que sa vie est en danger. Il s'est déguisé et vit caché en se préparant à partir dès qu'il aura les gemmes.

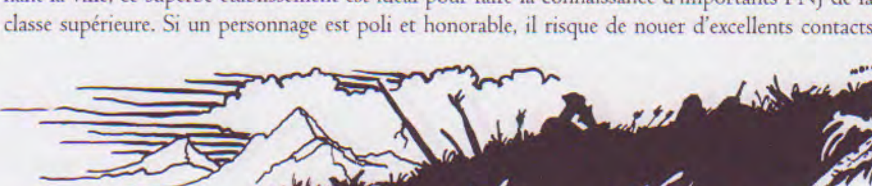
J4 : Temple Sacré de Saint Cuthbert. Le culte de Saint Cuthbert est la principale religion de Faucongris. Le temple, qui n'était au départ qu'un simple bâtiment de bois, est devenu la plus grande église du coin. Tous les dieudis, on y célèbre des offices religieux jour et nuit. Les mendiants et les gens dans le besoin y trouvent de l'aide et de sévères sermons pour qu'ils reprennent le droit chemin (ils risquent d'être corrigés s'ils font le mal). Le temple est sous la direction d'**Eritaï Kaan-Ipzirel** [LN hf P11 – Saint Cuthbert; pv 64; For 16, Sag 17; *armure de plates* +3, *masse* +3], de l'ordre des Démunis de Saint Cuthbert. **Talasek Thraydin** [LB hm P9; pv 72; For 17, Sag 15, Con 16, Cha 18; *armure de plates* +4, *épée longue de glace* +3] est un paladin qui y réside.

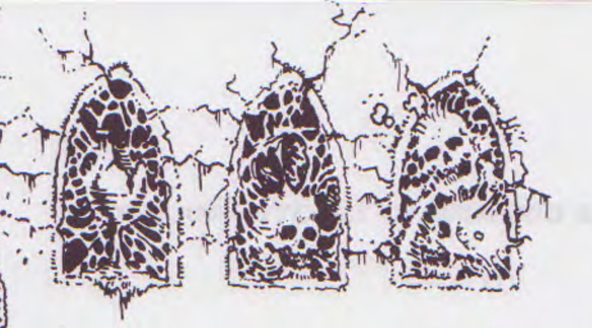
Le temple n'a aucun autre garde que ses chiens weisshund, bien qu'il soit plein d'ornements religieux de valeur et d'objets incrustés de joyaux et de métaux précieux. Les prêtres semblent être avertis de tout complot ourdi en ville contre eux ou contre le temple : personne n'a jamais réussi à les voler. De mémoire récente, le temple n'a été attaqué qu'une fois, par les agents de Falcon en 581 AC. L'assaut a été repoussé et le bâtiment a subi quelques détériorations. Cela a incité les prêtres guerriers à mieux s'armer et à porter leur nombre à 30. La Garde et la Guilde des gardes de nuit, accueillant en leur sein des fidèles de Saint Cuthbert, patrouillent dans le secteur régulièrement.

Notes pour le MJ : Ce temple et ses prêtres sont la cible de nombreux cultes maléfiques de la ville, surtout celui de Iuz. Les personnages qui vénèrent Saint Cuthbert peuvent être amenés à défendre le temple, à sauver ses prêtres ou à s'occuper de leurs nombreux ennemis. Les quêtes saintes et les missions spéciales pour l'église sont communes autant que les conflits avec les prêtres de Pholtus.

J5 : Taverne et hostellerie de la Haute Tour. La Taverne de la Haute Tour est un établissement sans prétention qui compense son manque d'élégance par une atmosphère détendue et ses nombreux clients fidèles, comme de nombreux magiciens de la Guilde de Magie et du Cercle des Huit. Le propriétaire, **Éric Bongars** [NB ½em M4; pv 5], utilise rarement la magie car il est très occupé à gérer son affaire. Les clients s'adonnent souvent aux jeux de hasard, surtout les jeux de cartes et les jeux demandant une grande concentration. On peut y louer six chambres particulièrement confortables (pour des jeux privés ou pour la nuit) mais elles sont réservées aux amis d'Éric. La tour du devant, construite et peinte pour ressembler à un chapeau de magicien, a deux étages (avec une seule salle) qui peuvent être loués pour une nuit, mais qui n'ont pas de lit.

Notes pour le MJ : Mis à part les innombrables rumeurs et ragots que l'on peut y glaner concernant la ville, ce superbe établissement est idéal pour faire la connaissance d'importants PNJ de la classe supérieure. Si un personnage est poli et honorable, il risque de nouer d'excellents contacts





susceptibles de déboucher sur des nouvelles et des tuyaux importants. Il peut être intéressant de faire jouer une partie de poker contre des membres du Cercle des Huit.

J6 : Auberge de l'Étoile de Célène. Cette petite maison a été achetée par un barde demi-elfe de Boiscour, qui l'a transformée en auberge pour y accueillir des compatriotes de Célène et leurs invités. Les affaires y sont négociées dans la vieille langue des elfes, répandue chez tous les olves de Flannesse. D'autres gens peuvent fréquenter l'auberge, naturellement, mais ceux qui ne sont pas les bienvenus sont relégués dans une salle spéciale à l'arrière où on les sert dans la plus grande indifférence ; rares sont ceux qui reviennent. L'auberge est grande et aérée avec des meubles en bois finement sculptés et des tapisseries de soie. Elle possède quatre appartements, qui ne sont pas à louer ; ils sont réservés gratuitement aux officiels de Célène ou d'autres royaumes elfes. Fioranna Aielestriel (voir H10) vient de temps en temps ici, comme certains marchands et représentants du duché d'Ulek et des tribus elfes de la Forêt Noueuse et de la Mortesylve. Le propriétaire actuel est le même demi-elfe qui a créé l'auberge, **Finnobhar Aodhin** [NB ½em B9 ; pv 31 ; Int 16, Cha 18 ; instruments de musique magiques, parchemins].

Notes pour le MJ : Le "problème à la cour" (le refus de la reine Yolande d'aider les nations voisines contre leurs ennemis communs) est un sujet très débattu parmi la clientèle. Certains elfes qui viennent ici sont secrètement membres des Chevaliers de Luna (opposants à la politique isolationniste de la reine). Les personnages elfes qui sont en accord avec les objectifs des chevaliers peuvent être amenés à rejoindre cette organisation assez rapidement, s'ils acceptent certaines missions spéciales pour secourir des alliés potentiels de Célène contre Iuz et l'empire orque du Pomarj.

J7 : Baraquements et poste de la Garde du Quartier des jardins. C'est le poste de la Garde pour ce quartier. C'était autrefois la maison d'un individu de petite noblesse, qui en a fait don au gouvernement de la ville, don apprécié de la Garde. Après l'attaque surprise du Temple Sacré de Saint Cuthbert, en 581 AC, et la montée en puissance des religions dangereuses depuis, le nombre de patrouilles installées ici a été augmenté. Le poste abrite aujourd'hui six patrouilles normales et trois patrouilles d'élite (décrites dans "Caractéristiques des PNJ : les forces de l'ordre et l'armée", page 65). Certains lanceurs de sorts ont été intégrés dans la Garde, mais leurs fonctions, leur nombre et leur puissance n'ont pas été dévoilés.

Notes pour le MJ : Les personnages ne risquent pas de se mettre à dos la Garde du secteur, sauf s'ils attirent l'attention. Une patrouille de la Garde a récemment surpris et détruit un voleur mort-vivant dans le voisinage. Quand ils approchent de suspects, les gardes font très attention à se protéger des différents types de morts-vivants. Les nécromanciens sont systématiquement arrêtés pour être interrogés.

J8 : Auberge du Dragon d'Or. L'Auberge du Dragon d'Or, excessivement chère et sélecte, ne manque pas de clients grâce à sa situation près de la Porte des Jardins, de l'Opéra Royal et du Grand Théâtre. Si on ne connaît pas personnellement le maître d'hôtel, **Alphonse Odealle** [N hm M11 ; pv 33 ; Dex 16 ; âge 60 ans ; *robe de protection* +4], on peut attendre longtemps une table, que l'on soit noble ou pas. L'établissement possède des murs sculptés avec la plus grande finesse, un haut plafond et de nombreuses pièces de musée sous vitrine (protégées par des sorts). Les objets les plus fameux viennent de sites funéraires des Cairannes, dont certains du légendaire Cairn d'Argent dont personne aujourd'hui ne connaît l'emplacement.

Notes pour le MJ : Quelques-unes de ces pièces de musée valent très cher, mais elles sont uniques et parfaitement identifiables. Elles ne peuvent donc pas être revendues à Faucongris ou sur le domaine. Certains objets sont dangereux en raison de leurs étranges pouvoirs ou de leurs malédictions. Cependant, aucun effet secondaire n'est déclenché si on ne les manipule pas. Les objets du Cairn d'Argent sont des outils de métal très fin ou des ustensiles qui ne sont pas l'œuvre d'humains. On raconte ici de nombreuses histoires sur ce cairn : certaines sont peut-être vraies, mais faire le tri est impossible.

J9 : Grand Théâtre. Cet énorme bâtiment baroque est entouré de places et de colonnades. C'est une vieille merveille architecturale où l'on peut assister toute l'année (sauf la seconde semaine de moibéni) à des représentations de drames classiques, à des concerts, à des spectacles donnés par des bardes, etc. Le Grand Théâtre est situé juste à côté du Petit Théâtre qui présente des productions originales et des comédies. Le coût des places au Grand Théâtre varie de quelques pièces d'argent à plusieurs pièces d'or, selon le spectacle. Le directeur âgé de 101 ans, **Kahari Kellainen** [CB ½em P5 – Olidammara ; pv 19 ; Dex 17, Sag 16, Cha 16], est arrivé de Kéolande il y a plusieurs années. Il semble jeune, très cultivé et nourrit une vieille haine envers son principal rival, l'Opéra Royal. Le Grand Théâtre emploie une douzaine de petites-gens et de gnomes comme machinistes. Certains appartiennent à la Guilde des voleurs et informent leurs responsables quand ils repèrent des victimes potentielles.

Notes pour le MJ : La rivalité qui oppose le Grand Théâtre à l'Opéra Royal a dégénéré à plusieurs reprises. Les personnages peuvent se retrouver entraînés dans ces histoires de différentes manières, surtout si on peut les pousser à nuire à la réputation d'un des deux établissements ou à y détériorer du matériel.

J10 : Temple de Pélor. Bien que ce temple semble assez délabré vu de l'extérieur, l'intérieur est rempli de merveilleuses statues et de décorations en or. Comme l'église de Saint Cuthbert, le temple de Pélor s'occupe des pauvres et des opprimés qui parviennent jusqu'au Haut-quartier. Les prêtres du temple ont eu quelques altercations avec les sentinelles de la Porte des Jardins, qui refoulent souvent les pauvres qui demandent l'aumône ou cherchent de la nourriture, un peu à boire et un abri. La **Haute Matriarche Sarana** [NB hf P15 – Pélor ; pv 81 ; Con 15, Sag 18, Cha 15 ; *anneau de protection* +4, *masse de disruption*, cinq *bâtons de soins*] est âgée de 63 ans et, bien qu'elle commence à sentir le poids des ans, elle continue son activité. C'est une amie proche de la Connétable Dérider Fanshen. Plus que partout ailleurs en ville, on peut bénéficier dans ce temple de sorts de *rappel à la vie*, mais de nombreuses restrictions limitent leur usage. Une fontaine est construite sur le terrain à l'ouest

du temple. On l'utilise pour se baigner au cours des cérémonies publiques.

Notes pour le MJ : Les personnages qui viennent se recueillir ici ont des chances de rencontrer Dérider Fanshen et certains membres de la Garde. Le culte de Pélor est très populaire à Faucongris, mais il a des ennemis parmi les cultes maléfiques, tout comme Saint Cuthbert.

CONDITIONS GÉNÉRALES DANS LA VILLE

La ville de Faucongris est plus spacieuse et moins encombrée que les autres villes de cette taille, car les premiers habitants n'aimaient pas du tout les maisons mitoyennes (en raison de leurs méfiance vis-à-vis des autres familles et de leur volonté opiniâtre de posséder un peu de terrain autour de leurs maisons). La Vieille Ville n'est plus aussi "spacieuse", avec l'afflux d'immigrants et l'accroissement de la population locale. De nouveaux bâtiments sont construits chaque année et tous les espaces qui ne sont pas construits sont généralement couverts de tentes pour les sans-logis.

Le Bas-quartier, en particulier, abrite de nombreux sans-abri qui dorment près des murs de la ville, à côté des rangées de cahutes délabrées et d'autres bâtiments. Les tentes sont également très répandues dans le Quartier du fleuve. Beaucoup de gens vivent dans les bois, en dehors de la ville, surtout autour du Bouge et au pied de la Colline de Détritus, à l'ouest. La Garde essaie de maintenir l'ordre dans cette population, mais elle est débordée, et beaucoup craignent des émeutes si la nourriture vient à manquer et si la surpopulation s'intensifie. L'Oligarchie réfléchit au problème mais n'a toujours pas trouvé de solution. Les familles prêtes à travailler dur ont été relogées dans des villages voisins où elles cultivent quelques arpents de terre; cela n'a fait qu'améliorer très légèrement la situation.

Certains prêtres de Pélor ont été les cibles de tentatives de corruption et de campagnes de diffamation par des factions maléfiques; les PJ pourraient enquêter sur ces accusations.

J11 : Auberge du Phénix doré. Le Phénix Doré est une des auberges et un des restaurants les plus luxueux de la ville. Sa prospérité commerciale est assurée par le flot constant de caravanes entrant et quittant la ville. Bon nombre d'entre elles font une halte au Temple de Zilchus, juste à côté, avant de partir, et prennent leur petit-déjeuner dans cet établissement. Le Phénix Doré (que beaucoup de nouveaux arrivants confondent avec le Dragon d'Or) dispose de 12 chambres doubles, de 18 chambres simples et de deux restaurants. Le Grill Vélunois est très populaire pour les repas tôt dans la journée, tandis que la Salle du Festin de Célène sert de copieux dîners en fin de journée. Le dernier jour de chaque mois et pendant les vacances, dans la Salle du Festin de Célène, a lieu le Grand Festin, au cours duquel on assiste à des démonstrations spectaculaires de jongleurs et de musiciens. Un repas coûte entre 10 et 40 po et une chambre pour la nuit entre 10 et 15 po.

L'auberge a été achetée à la fin des années 580 AC, par un personnage inconnu que l'on pense être une noble étrangère. L'établissement est actuellement dirigé par **Émul Barq** [N hm V2; pv 5; Int 16, Sag 5, Cha 16], un réfugié de la Pavoisie arrivé à Faucongris en 579 AC. C'est un individu agréable, amical et il a toujours le mot pour rire, mais il est totalement dépourvu de bon sens. Sa patronne s'habille toujours de noir, comme si elle était en deuil, et ne sort que la nuit, entourée de gardes, pour se rendre dans la Vieille Ville. Ceux qui l'ont aperçue l'appellent la "Dame de la Nuit". Barq la surnomme la "Vieille Dame" et ne se soucier guère que ses remarques à propos de son mauvais caractère lui parviennent. Il semble particulièrement sûr de ne pas perdre son emploi.

Notes pour le MJ : La "Dame de la Nuit" laisse une grande liberté à Barq et se fiche de la manière dont il l'appelle. Son véritable nom est **Guiliana Mortidus** [NM hf P12 – Nérull; pv 64; Sag 16, Dex 18, Cha 18; nombreux objets magiques]. Âgée de 44 ans, c'est une des rares prêtresses de la Société Cornue à avoir échappé au massacre perpétré par Iuz quand il a envahi ce royaume en 582 AC. Elle était absente de Molag et se réfugia en Furyondie avant de s'installer à Faucongris. Au cours de son exode, elle est parvenue à découvrir et à prendre en main plusieurs cultes de Nérull, s'emparant de leur argent et transformant leurs membres en garde personnelle. En se déguisant et en agissant par des intermédiaires comme Barq, elle a réussi à garder son identité secrète et à développer une puissante entreprise commerciale qui, depuis plusieurs bâtiments de la Vieille Ville, opère hors de Faucongris. Elle a racheté le Phénix Doré, fréquenté par l'Oligarchie, des membres du Cercle des Huit, des maîtres de guilde, des hauts prêtres et des nobles, pour espionner ses ennemis potentiels.

Guiliana est entrée en contact avec les deux seuls autres Hiérarques qui ont échappé à l'attaque de Iuz : **Andrade Mirrius** [NM hm P18 – Nérull; pv 74; âge 54 ans; For 16, Con 15, Sag 18, Cha 15; nombreux objets magiques] et **Nezmajen** [NM hm P15 – Nérull; pv 63; âge 47 ans; Dex 16, Con 15, Sag 18, Cha 16; nombreux objets magiques]. Nezmajen dirige une redoutable troupe d'humains, d'humanoïdes et de morts-vivants, à l'ouest de Felrive, avec laquelle il harcèle les troupes de Iuz. Andrade, quant à lui, vit dans la ville de Faucongris (voir F 10). Tous trois utilisent des objets magiques et des sorts pour dissimuler leur identité et déjouer les sorts de divination. Leurs manigances sont responsables de la recrudescence des cultes maléfiques dans la ville; car ils sont tous attirés dans cette toile d'araignée maléfique qui est en train d'être tissée. Guiliana et Andrade ont l'intention de prendre le pouvoir à Faucongris quand le temps sera venu. Ils veulent affaiblir la Garde et la Guilde des voleurs en les corrompant de l'intérieur. Ils espèrent aussi corrompre la Guilde de Magie. Guiliana a été faite Hiérarque par les deux autres au cours d'une cérémonie spéciale. Ils recherchent d'autres candidats pour que des Hiérarques s'installent à Dyves, dans le duché d'Urnst et en Furyondie. Ils haïssent les Chevaliers de la Sainte Pavoisie et toutes les religions bonnes de la ville, particulièrement quand elles sont loyales. Ils complotent donc contre elles.

J12. Temple de Zilchus. Cette pyramide carrée de pierre ternie est un des plus grands temples de la ville. L'intérieur est un monument à la puissance de l'argent, avec un ameublement et des décorations en or, en argent, en platine, en mithril, en adamantite, en soie et en cristal. La congrégation



est petite, mais elle est constituée des marchands et des maîtres de guildes les plus riches de la ville, particulièrement les membres de l'Union des marchands et commerçants. Les bureaux peuvent servir à accueillir des réunions d'affaires (sous le patronage de Zilchus).

Le haut prêtre, **Stakaster Villaine** [N hm P11 – Zilchus; pv 47; Int 16, Sag 16, Cha 17; nombreux objets magiques], est devenu un des principaux leaders économiques de la ville. Il s'oppose aux taxes commerciales, mais il est en faveur de l'investissement dans les infrastructures (routes et ponts) et du rétablissement des relations commerciales avec le Royaume-Uni d'Ahlissa par le Nyrond. Maître dans la planification financière, il est consulté par l'Oligarchie, la Guilde de magie et l'Union des marchands et commerçants.

Notes pour le MJ : Bien que presque tout le monde soit au courant des richesses entreposées dans ce temple sans gardes apparents, très peu de voleurs ont survécu pour raconter leurs exploits dans cet endroit. Huit golems de pierre, un système magique de sécurité très complexe, des trésors maudits et piégés et des prêtres armés dissuadent (ou tuent) la plupart de ceux qui tentent leur chance ici. Le temple paie un impôt de protection à la Guilde des voleurs pour que cette organisation reste à l'écart; cependant, des voleurs étrangers et certains monstres posent quelques problèmes. Un boulier magique a d'ailleurs été volé il y a une dizaine d'années; celui qui le retrouvera en sera sans aucun doute richement récompensé.

J13 : Chapelle de Fharlanghn. Ce temple modeste est très lié au temple de Zilchus, son voisin, et à l'Union des marchands et commerçants. Les voyageurs, les vendeurs ambulants, les marchands de classe moyenne, les mercenaires, les gardes des caravanes et bien d'autres viennent ici avant de quitter la ville, offrir leurs dîmes et leurs prières pour voyager en toute sécurité. Le prêtre et ses subordonnés vont de temple en temple sur tout Flannesse et restent rarement plus d'un an à Faucongris. Le prêtre responsable de l'église est généralement un humain ou un demi-humain de niveau 3 à 8 (1d6+2), accompagné de 2d6 prêtres mineurs. Il n'y a rien de précieux ici, à part de la bonne nourriture et des boissons, des cartes et des informations sur ce qui se passe dans Flannesse. Le petit terrain boisé derrière le bâtiment appartient au temple. C'est là que se déroulent les services religieux extérieurs.

Notes pour le MJ : On peut trouver dans ce temple de précieuses informations sur les routes et les pistes des nations civilisées de Flannesse (les endroits où guettent les bandits, les taxes sur ces routes, les lieux où l'on peut se reposer, les ruines visibles des pistes, etc.). On peut apprendre tout cela, et bien plus encore, au cours d'une simple visite.

J14 : Sanctuaire d'Héronéous. Depuis la vente de la maison des Chevaliers de la Sainte Pavoisie au seigneur Henway (voir H2a), les chevaliers et les autres immigrants de la Pavoisie se rassemblent ici pour se recueillir, parler et collecter des fonds pour soutenir leurs frères de Crêtemur et de l'île aux Scrags dans leur combat contre Iuz. Tout le monde rêve de voir l'île d'Admundfort reconquise, tout en sachant qu'il s'agit d'un objectif à long terme. De nombreux officiers de la Milice de Faucongris et certains de la Garde appartiennent à cette congrégation, ainsi que des guerriers du Nyrond et de l'ancienne Almor. De l'argent est également expédié de ce temple vers le Nyrond, mais bien moins que pour la reconquête de la Pavoisie.

Le haut prêtre est **Jaïkor Démien** [LB hm G5/P10 – Héronéous; pv 43, For 16, Sag 16, Char 16; *armure de plates* +2, *masse* +3], qui a quitté la ville pour se battre à Crêtemur. Il est revenu en héros, mais a été très sérieusement blessé et se déplace avec difficulté (VD 3). Quelques paladins natifs de Faucongris sont entraînés ici.

Notes pour le MJ : Les personnages Chevaliers de la Sainte Pavoisie ou qui vénèrent Héronéous pourront se reposer dans ce temple et y rencontrer des compagnons. On peut facilement y recueillir les rumeurs de la milice et de la Garde, rumeurs qui ont de fortes chances d'être exactes. On peut y apprendre ce qui se passe dans les Cairannes, le long de la Grande Route, dans les villages de mineurs et au duché d'Urnst. On peut aussi y entendre parler des récents bouleversements dans le Grand Royaume. On s'y méfie beaucoup du Royaume-Uni d'Ahlissa et on y hait le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale.



Symbole d'Héronéous

Clercville

Ancien secteur du district de la noblesse, Clercville est née quand Zagig Yraguerne l'a rachetée, après être devenu Seigneur Bailli. Il transforma ses gentilhommières en petites écoles qui formèrent le noyau de ce qui est devenu l'Université Grise. Puis il invita les enseignants, les précepteurs et les érudits de tout Flannesse à s'installer ici pour y construire leurs propres écoles. Depuis la fin du règne de Zagig, Clercville s'est considérablement agrandie et est devenue un nouveau quartier de la ville. On l'appelle souvent la "Grande Ville", en raison de ses grands bâtiments universitaires.

La plupart des écoles sont ouvertes du 1er jour de moibéni au 28e jour de migreplume. Les étudiants sont en vacances pendant cœurazur, Chaudenoce et moissonnier, mais pas l'administration. Les enseignants s'occupent alors de leurs recherches ou se perfectionnent entre eux pendant huit à douze heures par jour, sauf le dieudi, le dimanse et au cours de Chaudenoce. Le dieudi est normalement consacré aux études et au recueillement.

Clercville est un secteur calme, aux allures de parc, où la délinquance est assez faible. Hormis les bâtiments des écoles, on y trouve des maisons pleines d'étudiants et des petits commerces consacrés à cette clientèle. Les étudiants ne sont pas riches; même ceux qui appartiennent à des familles nobles des pays étrangers doivent payer d'avance leurs cours et leurs frais, et ils acceptent donc des petits boulots pour se faire un peu d'argent.

Le faible taux de criminalité résulte de plusieurs facteurs. Les secteurs de Clercville recelant de grandes richesses (comme l'Hôtel des Monnaies) sont tellement bien gardés que cela décourage la plupart des voleurs et seuls les

fous tentent de s'introduire dans l'Université des Arts Magiques pour y voler des objets enchantés, fabriqués par les étudiants. La Garde peut dépêcher une patrouille 2d6 rounds après avoir été alertée. À la tombée du jour, les gardes de nuit patrouillent dans le quartier, mais n'ont qu'à résoudre les conflits entre étudiants ivres. Les Agents du Peuple évitent généralement le secteur, les directeurs d'écoles ayant clairement indiqué que le fait de faire fuir les étudiants ruinerait le quartier. Les gardes privés ne prennent pas de gants pour chasser les Agents du Peuple et les apprentis magiciens ne se gênent pas pour "tester" sur eux quelques petits tours mineurs.

Le Bief

Seule rivière naturelle de la ville, le Bief jaillit d'une petite grotte dans le Haut-quartier et traverse le Quartier des jardins, Clercville, le Quartier étranger, le Quartier du fleuve, le Bas-quartier et le Quartier des voleurs avant de disparaître dans une autre petite caverne.

Large de 3 à 5 mètres, le Bief n'excède pas une profondeur de 60 centimètres. En cas de pluies importantes ou prolongées, il s'élargit et coule plus rapidement, surtout au sud du Mur de la Noblesse. Les parties sud du Quartier étranger et du Quartier du fleuve sont souvent inondées en cas d'intempéries. Tout au long de sa course, le Bief passe sous huit ponts, deux murs (le Mur de la Noblesse et le Mur Noir, dont les passages sont grillagés) et on peut aussi le franchir par deux gués. Dans la Nouvelle Ville, les habitants boivent quelquefois son eau et dans le Bas-quartier tout le monde s'en abreuve.

Le Bief est une curiosité attrayante et inoffensive de la ville, si l'on excepte deux problèmes. Il arrive, très rarement, que des saboteurs ou des fous empoisonnent l'eau, ce qui rend malades de nombreux habitants de la Vieille Ville. La dernière fois, c'était en 585 AC et 10 personnes sont mortes. Il arrive aussi qu'une créature aquatique soit libérée en ville, et dans ce cas, elle se dirige droit vers le Bief. Les élémentaires d'eau sont particulièrement dangereux. En 569 AC, un magicien renégat a lâché dans le Bief un esprit des eaux qui a tué 14 personnes avant d'être détruit.

C1 : Université Grise. C'est une excellente institution éducative qui propose des études et des formations dans de nombreux domaines, dont l'alchimie, l'astrologie, l'astronomie, l'architecture, l'ingénierie, la médecine, la géographie, l'économie, la finance, les arts, la comptabilité, les mathématiques et l'histoire. Les plus importants bâtiments du campus longent la Procession ; ce sont, du nord au sud, le Bâtiment de Bois (renfermant la plupart des classes), la Résidence de l'Université (abritant les bureaux, la bibliothèque et les salles de réunion) et le Bâtiment du Doyen (comprenant des classes, des amphithéâtres, des laboratoires et des réserves). Le Bâtiment du Doyen est le plus vieux et le plus grand. Il a été construit au cours du règne de Zagig Yraguerne et comporte un réfectoire au sous-sol. Des bâtiments plus petits sont disséminés le long de la courbe nord de la rue de l'Université. Un observatoire est construit de l'autre côté du rempart est de la ville. Le président de l'Université Grise est actuellement **Hewler Silverfox** [LB hm G3, pv 13 ; Int 16], un membre éloigné d'une famille noble de Faucongris.

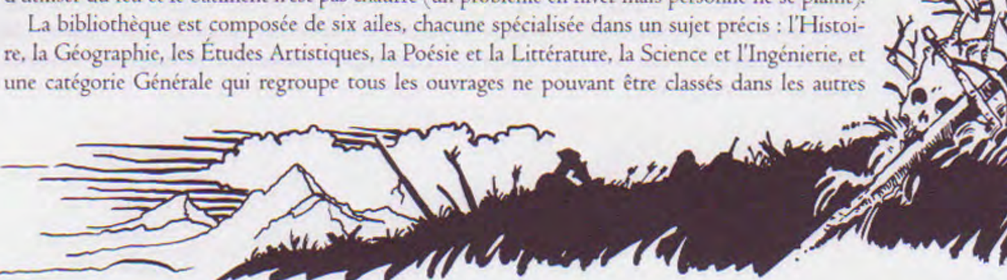
L'Université Grise accueille entre 400 et 450 étudiants chaque année. Un diplôme de base peut être obtenu en deux à huit ans, selon la discipline. La taille des classes varie, mais aucune n'accueille plus de 20 étudiants. Ces derniers font presque tous partie des classes moyenne ou supérieure, une année d'étude revenant à environ 50 po la première année et doublant chaque année supplémentaire. Trois étudiants sur dix environ ne sont pas originaires de Faucongris ; le coût de leurs études est supérieur de 50 %. Les plus grandes classes sont celles qui sont consacrées à la comptabilité, à la finance et à l'économie. Leurs diplômés sont généralement employés dans des affaires commerciales (souvent propriété de leurs familles). Nombreux sont ceux qui choisissent d'enseigner, mais d'autres deviennent des mages, des explorateurs et des sages indépendants.

L'Université Grise est quelquefois appelée le Collège de Faucongris ou l'Université de Faucongris. Il arrive que des étrangers se trompent d'établissement et quelques-uns s'inscrivent par mégarde dans d'autres écoles.

Notes pour le MJ : Les enseignants de cette université sont d'excellentes sources d'information sur de nombreux aspects de Flannesse ainsi que sur l'histoire ancienne, pour des aventuriers qui font des recherches sur d'anciennes ruines, avant de s'y rendre. Beaucoup de professeurs et d'étudiants ont une très piètre opinion des aventuriers mais, souvent, ils les admirent secrètement. Le campus est réputé pour son activisme politique, mais pas particulièrement pour les idées rationnelles qu'on y développe ; des étudiants candides peuvent y débattre de la meilleure manière de soutenir le Nyrond ou de gérer plus efficacement la ville de Faucongris, mais aussi être persuadés que la Guilde des voleurs contrôle tout Flannesse et que Iuz le Maléfique n'est pas aussi démoniaque qu'on le prétend. Les rumeurs colportées sur le campus sont souvent pires qu'inutiles, mais toujours amusantes.

C2 : La Grande Bibliothèque de Faucongris. La façade de granit de la Grande Bibliothèque, avec ses colonnes, ses escaliers et ses statues, est beaucoup plus impressionnante que le reste du bâtiment qui n'est pas décoré. Certains affirment qu'on y trouve la plus vaste collection de livres et de parchemins de tout Flannesse et cela est certainement vrai. Il y a là des ouvrages et des documents sur tous les sujets imaginables, et il est presque impossible d'estimer la richesse réelle de ces informations. La Grande Bibliothèque est ouverte tous les jours de l'aube au crépuscule, sauf si ses employés sont malades. L'entrée est gratuite. Tout le bâtiment est éclairé par des lumières magiques permanentes. Le silence est de mise et armes et armures sont strictement interdites. Il est défendu d'utiliser du feu et le bâtiment n'est pas chauffé (un problème en hiver mais personne ne se plaint).

La bibliothèque est composée de six ailes, chacune spécialisée dans un sujet précis : l'Histoire, la Géographie, les Études Artistiques, la Poésie et la Littérature, la Science et l'Ingénierie, et une catégorie Générale qui regroupe tous les ouvrages ne pouvant être classés dans les autres





spécialités. Les murs sont couverts d'étagères contenant des livres et des documents. Au centre de chaque pièce, sont disposées des tables et des chaises. On peut trouver environ 3d6 x 1 000 livres par aile. De nouveaux ouvrages sont rédigés par une équipe de scribes employés par la bibliothèque. La qualité de ces ouvrages est très variable.

Les visiteurs peuvent lire n'importe quel livre et le recopier, mais ils n'ont pas le droit de l'emporter avec eux. Ce privilège est réservé aux Membres Bienfaiteurs, les adhérents qui versent au moins 100 po par an ; ceux-ci peuvent emprunter trois livres à la fois, pour une semaine. Certains nobles sont des Membres Bienfaiteurs, mais, le plus souvent, c'est le secrétaire personnel d'un noble, le scribe ou le chercheur d'une guilde qui seront inscrits comme membres bienfaiteurs, pour effectuer les études requises par leur situation. Tous les membres de l'Oligarchie et de nombreux magiciens de Faucongris en sont membres, ainsi que quelques prêtres et voleurs majeurs. Ceux qui n'habitent pas Faucongris peuvent devenir membres de la Bibliothèque mais cela leur coûte 250 po par an.

Le directeur de la librairie et le responsable des recherches est un magicien/sage solitaire nommé **Iquander** [LN hm M11 ; pv 23 ; Int 18, Cha 15 ; 5 *pierres ioun*]. Originaire du duché d'Urnst, il est venu à Faucongris il y a bien longtemps pour effectuer quelques recherches, mais il n'en est jamais reparti. Avant de mourir, son prédécesseur, Gratius Saghast, le désigna comme son successeur, car il était doté d'une mémoire incroyable et d'un grand sens de l'organisation. Il est heureux de partager ses connaissances avec les visiteurs et il donne tous les conseils nécessaires pour utiliser la Bibliothèque de manière optimale. Il vit dans le sous-sol du bâtiment où plusieurs salles d'étude peuvent être louées par des sages et des chercheurs qui ont besoin d'un endroit pour travailler et étudier.

Notes pour le MJ : La chance de trouver un livre sur un sujet particulier est égale à l'Intelligence x 5 de la personne qui cherche. Appliquez des modificateurs si le sujet est particulièrement ésotérique. La valeur actuelle des informations contenues dans les ouvrages qui ne sont pas de la fiction est variable. On admet que 50 % de ces données sont fiables dans les grandes lignes et comportent quelques erreurs sur des points de détail. 30 % de ces informations sont erronées, mais l'ensemble semble logique et donc exact. 10 % apparaissent comme complètement fausses ou illogiques mais comportent des éléments exacts. Enfin 5 % de ces documents sont complètement faux et c'est une évidence, tandis que 5 % sont totalement véridiques (bien qu'ils puissent sembler grotesques).

L'équipe de la bibliothèque est intéressée par tous livres et documents (même des copies) que les aventuriers peuvent leur apporter. C'est Iquander et quelques membres Bienfaiteurs qui en estiment le prix, qui est généralement honnête. Les ouvrages datant des premiers jours du Grand Royaume, du Nyrond, de la Furyondie et de la Kéolande sont particulièrement recherchés, mais les plus grands trésors sont ceux du Suel et de la Baklunie. Tout ce qui a été écrit par Zagig a une très grande valeur.

La bibliothèque est confrontée à un problème de voleurs de livres, généralement des aventuriers qui recherchent des informations sur des trésors et qui déchirent des pages ou volent les parchemins contenant les informations qu'ils convoitent. Certains visiteurs sont des voleurs compulsifs qui dérobent des livres pour le plaisir. Les créatures dévorant le papier sont redoutées. Cependant, des copies de tous les livres sont entreposées dans des réserves, en sous-sol. Il n'est donc pas difficile de les remplacer. De plus, ce ne sont pas les ouvrages ayant la plus grande valeur.

Tous les documents ayant une véritable importance sont conservés dans les trois bibliothèques souterraines. Des salles aux murs de pierre et aux portes de fer. On y accède par des portes dissimulées à l'arrière du bâtiment, qui donnent sur un escalier et un petit couloir. Ici, plusieurs scribes, qui ont accès aux sujets de leur choix, montent la garde. Ce sont souvent des aventuriers à la retraite, de bonne réputation. Si quelqu'un pénètre ici sans autorisation (seuls les Membres Bienfaiteurs ont accès à ces bibliothèques) ou provoque un combat, ils actionnent des cordons sous leurs bureaux, pour libérer des pigeons d'un grenier au-dessus de la Bibliothèque. Quelques pigeons vont directement à l'Université des Arts Magiques, d'autres à la Guilde de Magie. En 1d8 rounds, 1d2 magiciens (niveau 7+1d6) se téléportent pour savoir ce qui se passe. D'autres magiciens arrivent à pied peu de temps après.

La première salle souterraine contient des copies des ouvrages magiques, des parchemins de sorts, des livres de sorts, etc. On y conserve aussi les livres de Zagig (même ses notes). La seconde salle renferme des ouvrages d'art qui valent des fortunes et, dans la troisième, sont stockés les documents officiels de la ville. Ces documents sont conservés pendant trente ans, mais certains dossiers sont vieux de plusieurs siècles. On y entrepose aussi des copies de traités, des accords et des pactes signés par l'Oligarchie et le Seigneur Bailli, ainsi que les documents fiscaux, les informations militaires secrètes et même les registres d'admission en ville des cinq dernières années. Les ouvrages jugés diffamatoires ou politiquement dangereux, dont les travaux des êtres et cultes maléfiques, sont également enfermés dans cet endroit.

C3. Le Vieux Moulin. Les fondations de pierre du Vieux Moulin ont plus de cinq siècles, elles remontent aux premiers jours de Faucongris. Le moulin a été endommagé et reconstruit plusieurs fois mais, en dehors de ces interruptions, il a toujours fonctionné. C'est le plus important des deux moulins de la ville. Des équipes de six meuniers s'y relaient toutes les huit heures.

Le moulin appartient à **Sire Wheatsmill** [N hm niveau 0, pv 3], descendant du premier propriétaire, qui vit dans sa petite propriété du Haut Quartier. Il s'en occupe rarement, laissant cette charge à sa subordonnée, **Brenja Longbaker** [LB ½f niveau 0; pv 2]. Brenja est originaire d'Ormeville et travaille au moulin depuis presque vingt ans.

Notes pour le MJ : La Guilde des boulangers et des cuisiniers tente de résoudre un problème lié à la hausse de l'activité commerciale provoquée par l'augmentation rapide de la population de Faucongris, pendant et après la Grande Guerre. Dans un avenir proche, on pourrait agrandir le Vieux Moulin ou celui du Collège du Nouveau Moulin (C8). Quelqu'un a récemment tenté de saboter la production en introduisant des insectes dans les réserves de blé. Les meuniers, les boulangers et les cuisiniers sont très inquiets. Si la production de pain baisse, des émeutes dans la ville sont à craindre. Sire Wheatsmill qui ne s'est pas montré particulièrement coopératif est très impopulaire.

C4 : Auberge du Dragon Noir. Ce bâtiment à deux étages disposant de 60 chambres à louer est la plus grande auberge de Clercville. Le personnel (videurs, serveuses, barman, femmes de ménage, etc.) est constitué d'étudiants ; les videurs doivent être entraînés au combat. Le propriétaire, **Miklos Dare** [LB hm G4 ; pv 26 ; For 16, Cha 15], est une véritable brute. C'est un ancien aventurier qui connaît de nombreuses rumeurs sur la ville et ses habitants. Il peut en partager quelques-unes avec ceux qui lui offrent de la bière et écoutent le récit de ses aventures.

Notes pour le MJ : Miklos connaît quelques anecdotes qu'il ne raconte pas à n'importe qui. Certaines concernent des membres de l'Oligarchie et les relations que certains Directeurs entretiennent avec la Guilde des voleurs, ainsi que leurs plans pour asseoir et améliorer leur position. Des personnages qui répéteraient ces rumeurs aux mauvaises personnes pourraient (ainsi que Miklos) avoir quelques ennuis.

C5 : La Guilde des joailliers et des bijoutiers. Le bâtiment, bien que joliment décoré, a des allures de forteresse et abrite plusieurs chambres fortes dans lesquelles sont entreposées des fortunes en gemmes, taillées ou non. La guilde se vante de ses défenses qui, dit-on, sont redoutables. Des pièges et des alarmes mécaniques ou magiques y sont utilisés et testés de temps en temps par des aventuriers dignes de confiance, engagés par la guilde. Cette dernière est également très fière des décorations et de l'ameublement de ses locaux. C'est en effet un des endroits les plus décorés de la ville. L'organisation tire d'énormes profits de ses exportations de gemmes et de bijoux.

L'ancien maître de la guilde s'est retiré il y a des années et a été remplacé par sa fille : **Gerda Hollardel** [CN hf V3 ; pv 11 ; Int 17, Cha 16]. Âgée de 34 ans, elle est assez populaire bien qu'elle n'écoute les conseils de personne. Comme son père, elle est membre de l'Oligarchie.

Notes pour le MJ : Gerda est secrètement un membre subalterne de la Guilde des voleurs, chose qu'ignore son père. Elle entretient une longue relation personnelle avec un autre Directeur, **Dernen Nathane** [N hm V8 ; pv 30 ; Dex 15, Int 16, Cha 15 ; nombreux objets magiques], qui est lui-même membre de la Guilde des voleurs mais aussi de l'Union des marchands et commerçants.

Le père de Gerda, Bodmi, est un ami proche de Nérof Gasgal et d'Org Nenshen. La Guilde des voleurs a passé un accord avec les joailliers et bijoutiers. Elle a accepté de ne pas tenter de cambrioler leur place forte si Bodmi voulait bien fournir quelques détails sur les boutiques de certains membres de sa guilde, qui, elles, sont dévalisées. Cela se passa très bien jusqu'à l'assassinat d'un bijoutier et de sa femme au cours d'un cambriolage dans le Quartier des artisans, en 589 AC. La Garde trouva sur un des voleurs, arrêté un peu plus tard, une carte détaillée de la boutique. Bouleversé, Bodmi prit brusquement sa retraite, sans être toutefois impliqué dans l'affaire. Sa fille lui succéda.

Cela ne mit pas fin aux machinations entre les deux guildes. On continue de fournir des informations aux voleurs sur certaines boutiques. De plus, Gerda et Dernen s'arrangent, dans la plus grande discrétion, pour que des convois de gemmes taillées tombent entre les mains d'agents de la Guilde des voleurs, tout en rejetant la faute sur des bandits ou d'autres causes. Si cela se savait, il en résulterait un gigantesque conflit au sein de la Guilde des joailliers et des bijoutiers et sa réputation serait détruite. La Garde, bien évidemment, se mêlerait de l'affaire.

C6 : Université des Arts Magiques. Cet étonnant bâtiment, une pyramide à trois côtés entourée par un muret triangulaire de 2 mètres de haut, mesure 33 mètres de côté et culmine à 30 mètres. On n'y discerne aucune porte ni fenêtre, tout comme le mur d'enceinte qui n'a aucune entrée. Les apprentis (niveau 0), quand ils s'annoncent, face au mur, en donnant leur nom, sont transportés à l'intérieur par magie (utilisée par leurs professeurs). Une fois entré, un étudiant peut ne pas réapparaître pendant un ou deux ans ; il sera alors magicien de niveau 1.

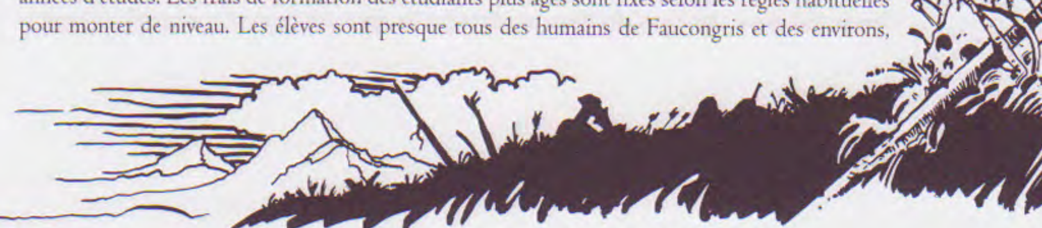
Le bâtiment universitaire compte un auditorium souterrain, un rez-de-chaussée et huit étages, dans lesquels on trouve des classes, des chambres et un réfectoire pour les étudiants. Les cuisines sont inutiles ; les prêtres de Boccob qui vivent ici créent la nourriture par magie. Le rez-de-chaussée abrite 100 apprentis, le premier étage 60 étudiants de niveau 1, le second 40 étudiants de niveau 2, le troisième 20 étudiants de niveau 3, le quatrième 12 étudiants de niveau 4, le cinquième 6 étudiants de niveau 5. Les étages supérieurs n'accueillent qu'un ou deux étudiants de niveaux variables.

Les professeurs ont généralement trois niveaux de plus que leurs étudiants, mais sont au moins du niveau 7. On autorise (ou plutôt on encourage) un apprenti atteignant le niveau 1 à quitter le campus et à partir en aventure pour élargir et affiner ses compétences. Tous les magiciens de niveau 1 ou plus sont revenus ici pour être entraînés afin d'atteindre les niveaux supérieurs. Les étudiants vont des jeunes humains (assez communs en tant qu'apprentis) à quelques vénérables gnomes, en passant par quelques elfes d'âge indéterminé. La race, le sexe et l'âge n'ont aucune importance sauf pour quelques apprentis ignorants ; seule la capacité de dominer la magie est utilisée pour classifier les étudiants.

Les détails sur l'intérieur de la pyramide diffèrent souvent, selon la personne qui fait la description. Certains étudiants affirment qu'elle a plus d'étages que ce qu'on croit, ce qui signifierait que certains étages et certaines salles sont reliés à d'autres dimensions ou à des systèmes de téléportation. Les travaux pénibles et de maintenance dans l'université sont accomplis par les Gardiens de la Guilde de Magie (H13).

Kieren Jalucian (décrit en H13) est le Recteur de l'université. Ses appartements sont situés au sommet de la pyramide ou ce qui semble être son sommet. Le Professeur Principal de l'école est le vénérable **Tobin Potriades** [LB hm M16 ; pv 34 ; Int 18, Sag 16, Cha 17 ; nombreux objets magiques] qui est sourd et aveugle mais peut voir et entendre parfaitement bien grâce à des objets magiques et des sorts. Il possédait un chat (en fait un chat métamorphose, un félin pouvant modifier son apparence) qui est mort récemment, plongeant son maître dans une profonde dépression. Les autres professeurs et Kieren aimeraient que le vieux mage prenne sa retraite et il est possible qu'il accepte prochainement.

Pour s'inscrire à l'université, il faut être recommandé par un magicien. Le candidat doit alors recevoir l'aval d'un conseil de professeurs et s'acquitter de 100 po. Cette somme est souvent versée par un magicien plus âgé qui, en échange, s'attache les services de l'apprenti pendant ses premières années d'études. Les frais de formation des étudiants plus âgés sont fixés selon les règles habituelles pour monter de niveau. Les élèves sont presque tous des humains de Faucongris et des environs,





avec quelques gnomes (apprenant l'illusion), des elfes et des demi-elfes. Très peu de recrues sont maléfiques mais, quand c'est le cas, elles apprennent à bien se comporter dans la pyramide. La plupart des étudiants sont neutres et vénèrent Boccob.

Notes pour le MJ : On conserve peu d'argent dans l'université, mais il y a beaucoup d'ouvrages magiques, comme des livres de sorts et des parchemins. On peut également y trouver diverses potions de base, pour l'entraînement; les quelques objets puissants sont enfermés dans une salle secrète (dans une autre dimension), à laquelle on accède par le sommet de la pyramide. La pyramide est gardée par des défenses magiques trop complexes pour être décrites ici; elle n'est pas imprenable, mais très dangereuse pour quelqu'un ayant de mauvaises intentions et ignorant ce à quoi il est confronté. Vous êtes libre d'imaginer toutes les défenses permettant de protéger le bâtiment contre les vols et les dommages. La Guilde des voleurs n'ose pas s'y attaquer, préférant rester dans les bonnes grâces des magiciens et louer leurs services pour divers projets.

C7 : Hôtel des Monnaies de la Ville. Ces deux bâtiments reliés par un passage couvert abritent les ateliers qui frappent la monnaie officielle de Faucongris et aussi la Guilde des monnayeurs. Récemment, un pont a été construit sur le Bief pour permettre l'accès à la partie sud de la rue de l'Université. C'est actuellement le seul chemin vers cette structure aveugle. Une patrouille d'élite et deux patrouilles normales sont stationnées là, soutenues par des dispositifs de protection magiques et conventionnels. Des renforts de la Garde et de la Guilde de Magie peuvent arriver sur place en quelques instants.

C'est ici que l'on fabrique les pièces de platine, d'or, d'argent et d'électrum. Les pièces de cuivre deviennent obsolètes, sauf dans la Vieille Ville (où les pauvres en ont des quantités), en raison de l'inflation engendrée par les chasseurs de trésors qui ramènent d'énormes quantités de pièces de monnaie, vieilles et nouvelles. D'autres pièces ayant peu de valeur, en fer et en bronze, ne sont plus fabriquées ni acceptées dans le commerce; seuls les enfants les ramassent quand ils en trouvent par terre. La monnaie frappée dans ce bâtiment est transférée sous bonne garde dans les coffres des prêteurs sur gages et chez d'autres dépositaires avant d'être mise en circulation.

Autrefois, les nains n'avaient pas le droit d'entrer dans la Guilde des monnayeurs, de peur que leur soif des métaux précieux ne leur fasse perdre la tête. Cependant, en 588 AC, la guilde a décidé de suspendre cette mesure après que trois de ses membres, qui s'opposaient à l'entrée des nains, eurent pris leur retraite. Aujourd'hui, plusieurs nains travaillent dans la guilde sans que cela engendre le moindre problème. Le maître de la guilde est **Wilyard Grandemain** [LN hm G3; pv 16; nombreux objets magiques de protection], qui est paranoïaque et agressif. Il quitte rarement l'Hôtel sous quelque prétexte que ce soit.

Notes pour le MJ : Le nombre exact de pièces et de lingots de platine, d'or, d'électrum et d'argent est un secret, mais il doit être énorme. Il y a, en particulier, d'importants stocks de platine et de métaux précieux utilisés pour les alliages à base de fer, employés dans la fabrication des armes et des armures magiques (le mithril et l'adamantite). La Guilde des voleurs parvient à s'emparer de quelques convois de pièces quand ils quittent l'Hôtel des Monnaies, mais aucun assaut direct sur le bâtiment n'est envisagé sérieusement. Org Nenshen (le maître de la Guilde des voleurs), Nérof Gasgal et le reste des oligarques s'y opposent formellement. Ils en discutent souvent entre eux, pour rire, bien entendu.

C8 : Le Collège du Nouveau Moulin. Le "Nouveau Moulin" est l'un des deux moulins en état de marche à l'intérieur des murs de la ville (l'autre est en C3). Ce bâtiment à deux étages est à la fois un moulin, le quartier général de la Guilde des boulangers et des cuisiniers, le campus du Collège du Nouveau Moulin (où l'on enseigne aux étudiants l'art de la cuisine) et le théâtre d'une grande compétition culinaire à la fin de Brassine. Un petit abattoir et une brasserie sont installés dans la cave. Dans un bâtiment proche, le Château, on trouve les principales salles de travaux pratiques des étudiants. C'est également un restaurant raffiné qui n'est ouvert que pour le dîner et dont le service est assuré par des chefs chevronnés; les prix y sont raisonnables et la nourriture généralement délicieuse. Au cours des deux ans d'études, les apprentis peuvent y apprendre n'importe quelle compétence culinaire. Les élèves peuvent espérer d'importants salaires en tant que maîtres queux. Environ un quart des 40 à 50 étudiants sont des petites-gens originaires, pour la plupart, d'Ormeville.

Notes pour le MJ : Les problèmes du Vieux Moulin (C3) concernent également le Collège du Nouveau Moulin, puisque les deux entreprises ont beaucoup d'intérêts communs. De la nourriture empoisonnée a récemment rendu plusieurs étudiants malades, mais aucun n'est mort. Ce n'est peut-être pas un acte de malveillance, mais tout le monde y songe (des rumeurs impliquent la Fratrie Écarlate). L'école recherche tous les objets magiques pouvant détecter et neutraliser les poisons et les vermines. Elle contacterait secrètement des aventuriers pour en obtenir.

C9 : École des Bardes. Il y a environ un siècle, plusieurs professeurs de musique de l'Université Grise quittèrent l'université et créèrent l'École des Bardes dans un bâtiment adjacent au campus principal. Aujourd'hui, elle accueille une quarantaine d'étudiants, la plupart souhaitant devenir des musiciens et non des aventuriers. Certains deviennent de vrais bardes, cependant, diffusant sur tout Flannesse la réputation de leur établissement, d'autres deviennent des enseignants réputés qui sont grassement rétribués dans les nations voisines. Les étudiants restent généralement six ans dans cette école, mais ceux qui partent en aventure reviennent de manière sporadique. La faculté, son encadrement et ses étudiants entretiennent une rivalité amicale avec l'Université Grise. Ils s'affrontent au cours de compétitions sportives ou d'autres manifestations. Cependant, certaines farces de l'Université Grise ont tendance à ne pas être appréciées.

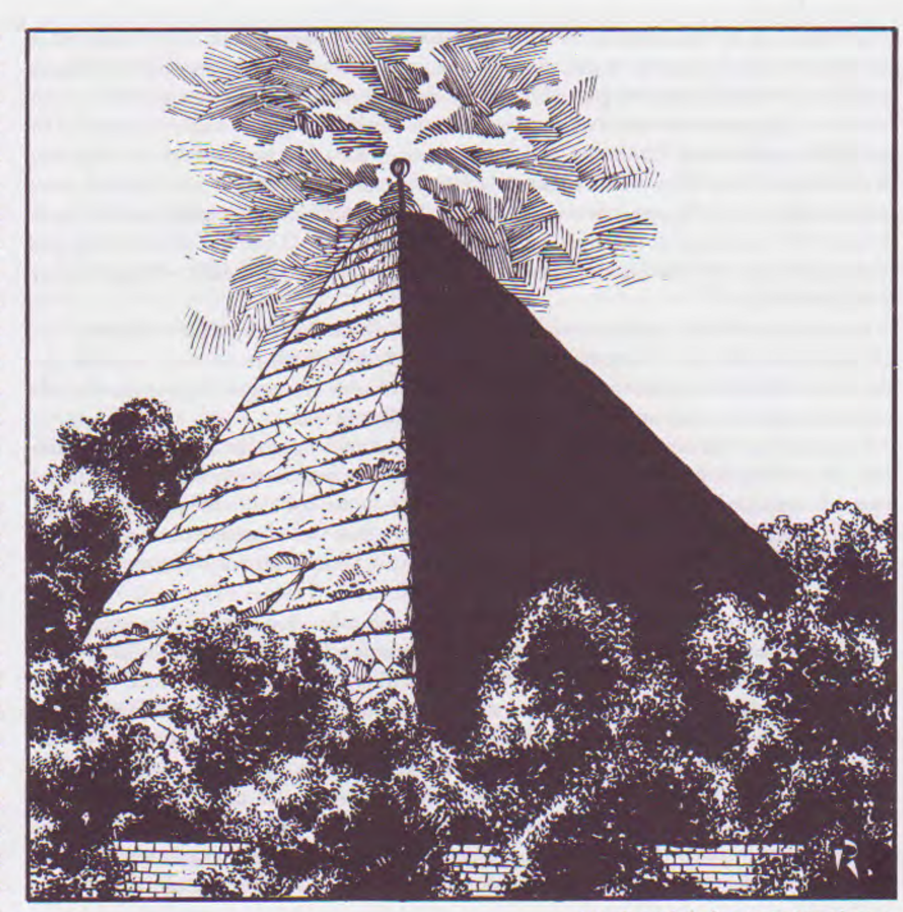
Le Principal et Directeur de l'École des Bardes est un certain **Lactile Furlo** [N hm B12; pv 31; Int 15, Cha 15; âge 60 ans; nombreux instruments de musique magiques et potions] qui prône une attitude enjouée. On conserve dans l'établissement un document intitulé : "L'Histoire des Bardes". Il dépeint la vie de la ville d'un point de vue poétique et artistique; le document est assez imposant et a été rédigé par des diplômés célèbres. Les étrangers peuvent le consulter pour un prix raisonnable; il contient certaines informations historiques que l'on ne trouve nulle part ailleurs et qui peuvent intéresser les aventuriers.

Notes pour le MJ : Les aventuriers savent depuis longtemps que les anciennes légendes et les chansons comportent quelquefois des indices importants concernant des trésors. Les bardes le savent aussi ; même les descriptions les plus fantastiques dans les vieilles histoires peuvent contenir une once de vérité. Les chansons et les contes du Grand Royaume, de ses origines à son effondrement, sont souvent passés au crible pour y découvrir des références à des artefacts perdus, des tours de mage, d'anciens donjons, etc. S'ils paient, des visiteurs peuvent consulter les nombreux documents stockés dans l'établissement ou écouter d'anciennes chansons interprétées par les bardes. Ces derniers, bien évidemment, peuvent aussi identifier des armures, armes et objets particuliers trouvés dans d'anciens trésors. Certains ont une connaissance approfondie de l'héraldique de Flannesse.

C10 : Pont des Cœurs Enlacés. Ce pont a la réputation d'être un endroit très romantique, sans doute parce que l'École des Bardes se situe juste à côté. Ce sont les étudiants de l'Université Grise qui s'y rendent le plus souvent. On en trouve toujours quelques-uns dessus ou aux alentours, pendant les douces nuits de l'année. De nombreuses demandes en mariage sont faites ici ; quelqu'un qui propose une petite balade à Clercville sous-entend par là même une autre proposition. Certains pensent que le pont est magique, mais rien n'étaye cette hypothèse.

Notes pour le MJ : L'École des Bardes alimente volontiers les rumeurs selon lesquelles ce pont est magique. Il y a un siècle, il portait le nom de Pont du Collège jusqu'à ce que l'encadrement de l'École des Bardes décide d'instituer des cours de musique en plein air, que l'on pouvait entendre du pont. Les étudiants organisent aujourd'hui des concours pour savoir lequel d'entre eux composera la musique la plus romantique, en jugeant du résultat sur l'effet qu'elle a sur les gens visitant le pont. Ils ont même établi un système de notation attribuant des points pour les baisers, les étreintes, etc., pendant qu'un barde joue. Les influences magiques sont interdites et chaque candidat peut jouer pendant une demi-heure.

C11. La Taverne du Savant. Autrefois la demeure du président de l'Université Grise, ce bâtiment est aujourd'hui une taverne. L'intérieur est un véritable labyrinthe d'étroits couloirs sombres et de petites salles avec une seule table et quelques chaises. Il y a des bibliothèques partout contenant des ouvrages usés, du papier et de quoi écrire. L'endroit est chauffé et éclairé par des cheminées, des lanternes et des bougies. Le Savant est fréquenté par les enseignants, les sages, les érudits, les magiciens et toutes les autres personnes instruites de Clercville. Autrefois, l'établissement était réservé aux mâles humains, mais aujourd'hui tout le monde y est admis. C'est un endroit intéressant pour assister à des débats éclairés (bien que quelquefois naïfs) et pour goûter une grande variété de bières. Le menu est limité mais peu onéreux.



L'université des Arts Magiques

Notes pour le MJ : Un des clients réguliers de cet établissement est un gentilhomme bakluni vêtu d'une tenue d'érudit. Il y boit beaucoup et parle rarement avec les gens sauf pour aborder des sujets triviaux. Il s'agit d'**Arkalan Sammal de Ket** [LN hm niveau 0, pv 2 ; Int 19, Sag 18], le plus jeune frère de l'archimage Rary, Rary le Traître. Depuis que son frère a trahi le Cercle des Huit et la ville de Faucongris, avant de fuir dans le Désert Étincelant, Arkalan a sombré dans le désespoir. Il a publiquement renié Rary en 584 AC, mais a longtemps été suspecté d'être en cheville avec lui par les personnes les moins bien informées de la ville.

L'Oligarchie estime qu'il est digne de confiance et a loué ses services à plusieurs reprises. Il a cependant perdu son poste d'enseignant à l'Université Grise et travaille aujourd'hui à la commission, pour des aventuriers (une tâche qu'il considère aussi dégradante que de nettoyer les égouts ou l'esclavagisme). Arkalan est devenu alcoolique et se dégrade physiquement, bien que son intellect reste vif. Il sait qu'il ne peut rien changer à son destin et que son frère ne peut espérer aucune rédemption. Il sait aussi que Rary pourrait s'en prendre à lui de manière perfide. Malgré cela, il espère trouver celui qui ramènera son frère à la raison, car ils étaient tous deux très proches avant ce drame.





CI2 : Arène de la Ville Franche. Il y a environ 200 ans, le Seigneur Bailli Zagig Yraguerne et l'Université Grise, récemment fondée, s'unirent pour construire une grande arène où les étudiants pourraient se réunir et où l'on pourrait organiser des événements sportifs, des spectacles populaires, etc. Zagig, apparemment, n'en tira presque aucun bénéfice malgré les énormes sommes d'argent qu'il y avait investies. L'arène fut, par contre, une excellente affaire pour le moral et les finances de l'Université Grise. On y accueille jusqu'à 18 000 personnes, généralement pour des rencontres sportives inter-écoles. Au cours de ces compétitions, l'Université Grise, l'École des Bardes, l'École de Clercville, l'Université de Flannesse et les magiciens inférieurs de l'Université des Arts Magiques sont rejoints par des fraternités indépendantes et d'autres groupes d'étudiants des plus petites écoles de la ville.

Au cours des festivités, certaines célébrations ont lieu ici. Les spectacles d'illusionnistes y sont très populaires ainsi que les cirques itinérants qui viennent à Clercville en été. On y organise également des affrontements amicaux entre la Garde et la Milice de Faucongris. Des artistes des cités avoisinantes viennent souvent présenter leurs spectacles dans l'arène.

Le champ ovale (forme prévue pour des sports nécessitant un long terrain) est recouvert de sable damé, mais il est possible de garnir de rouleaux d'herbe. L'arène peut aussi être inondée (par magie) pour des compétitions nautiques. On y accède à partir de la rue de l'Université par quatre portes majeures et huit portes mineures. Il n'y a que deux portes dans l'arène proprement dite, empruntées par les équipes concurrentes pour entrer sur le terrain. Chacune de ces portes est large de 7 mètres et haute de 5 mètres. Les murs de l'arène sont hauts de 5 mètres à l'est et de 7 mètres à l'ouest. Sous la structure, s'étend un réseau de tunnels et de salles dans lesquelles on entrepose le matériel et les cages où sont enfermés les animaux. La "grande tribune" du Seigneur Bailli est située au-dessus de l'entrée ouest et peut accueillir jusqu'à 100 dignitaires, nobles et officiels.

Notes pour le MJ : Au cours des compétitions inter-scolaires, la tentation de tricher pour gagner est très forte. On a recours à des potions magiques, à des sorts, à des dessous-de-table, etc., pour prendre l'avantage sur l'équipe adverse. Tricher pour le sport est légal à Faucongris, mais cette pratique a provoqué la ruine de nombreux étudiants imprudents, dont plusieurs ont été sévèrement punis quand ils ne pouvaient s'acquitter de leurs dettes. Certains personnages peuvent être issus d'écoles qui ont besoin de financements pour leurs équipes sportives. Des étudiants ayant des problèmes peuvent demander l'aide des aventuriers et être à l'origine de nouvelles aventures.

CI3 : Baraquements et poste de la Garde de Clercville. De tous les postes de la Garde, celui de Clercville est considéré comme le plus tranquille. Mis à part les étudiants ivres et les problèmes liés aux compétitions sportives, le seul sujet d'inquiétude concernerait l'Hôtel des Monnaies (qui ne préoccupe pas grand monde étant donné ses défenses massives). Le Quartier des artisans, à proximité, est calme. Il y a bien eu quelques problèmes d'empoisonnement dans les moulins, mais il se peut qu'il s'agisse de simples incidents. La Garde ne se soucie que de parier sur les événements sportifs.

Notes pour le MJ : La Garde ignore qu'un des plus petits groupes intellectuels de ce quartier vénère Vecna et qu'un des étudiants, **Rino Hormozi** [NM hm P1 ; pv 3 ; Sag 17], est devenu un prêtre de Vecna, capable d'utiliser des sorts. Cette confrérie, malheureusement, se situe juste en face du poste. Ses adeptes envisagent de sacrifier un ou deux membres de la Garde.

CI4 : Taverne du Roc et de l'Olifant. Taverne bruyante et tumultueuse fréquentée par les athlètes et les fêtards, on y trouve de la bière et de la nourriture bon marché et abondante. Elle est pleine de monde après les épreuves sportives de l'arène. Des apprentis musiciens y chantent et y jouent de la musique. Elle est constituée d'une grande salle avec une cheminée centrale et de quelques petites pièces tout autour. La cuisine est à l'arrière. La taverne est enfumée, sent la bière, la sueur et le vomi, ainsi que d'autres odeurs que les sages se gardent bien d'identifier. Pratiquement aucun professeur ne vient ici. La Garde est obligée d'intervenir presque toutes les nuits, en raison des bagarres ou pour signaler à la clientèle de baisser d'un ton.

Le barman est certainement la plus grande attraction de l'endroit. C'est un vieux demi-orque nommé Ral. Il est laid mais semble amical et s'y connaît dans l'art du cocktail. Il arbore le symbole saint de Ralishaz autour du cou pour que cela lui porte chance (une lanière sur laquelle sont attachés trois petits os). Quand les nuits sont froides, un vieux tapis coloré lui sert de poncho. Ral aime l'ambiance de la taverne et vit dans une petite pièce au grenier, avec la permission du propriétaire **Waldorf l'Archimage** [CN hm M1 ; pv 1 ; âge 64 ans]. Waldorf est réputé pour ses histoires farfelues, la plupart concernant son ancienne vie de divinité. (Il affirme avoir perdu son statut divin à cause de dieux jaloux, après une bataille épique dans l'espace). Bien que magicien raté, c'est un maître dans l'art du conte et ses mensonges fabuleux font l'admiration de tous.

Notes pour le MJ : À part se retrouver plongés dans des bagarres d'ivrognes tard dans la nuit, les aventuriers n'ont rien d'autre à faire ici. C'est cependant un endroit très agréable à visiter pour les jeunes appréciant ce genre d'atmosphère.

Waldorf est inoffensif. Ce n'est pas le cas de Ral. Ce dernier est, en fait, un orque né au Pomarj et âgé de 47 ans ; son véritable nom est **Quij** [CN orc-m DV 4 ; pv 32 ; For 15, Con 15, Int 5 ; *bracelets de défense CA 2, anneau des étoiles filantes, anneau de renvoi des sorts, épée courte* +2]. Quij était autrefois le compagnon d'arme du célèbre seigneur Robilar qui s'était allié, en 584 AC, avec Rary pour trahir le Cercle des Huit et la ville de Faucongris. Quij a participé au pillage du château du défunt Archimage Tenser, mais il fut séparé de ses compagnons après le raid. Il réussit à éviter la capture mais finit par s'effondrer, malade et épuisé, devant un petit autel de Ralishaz, la divinité de la chance et de la malchance. Quij supplia la divinité de le sauver et eut la surprise d'entendre la statue lui répondre. Elle lui demanda deux choses en échange de sa survie : de toujours porter le symbole saint de Ralishaz autour du cou et de vivre dans la ville où il courait le plus grand des dangers.

Malgré son ignorance, Quij en déduisit qu'il lui fallait vivre à Faucongris, qui offrait une récompense substantielle pour sa capture mort ou vif. La ville est également fréquentée par les membres du Cercle des Huit, par Tenser après qu'il eut été ramené à la vie et par de nombreux anciens ennemis qui aimeraient bien lui mettre la main dessus. Mais personne ne songerait à venir le chercher ici. Quij n'a jamais ôté son collier, qu'il a fabriqué lui-même, et n'a jamais

quitté Faucongris depuis son arrivée. Il est assez heureux de la vie qu'il mène aujourd'hui et aucun sort de divination ne le détectera tant qu'il portera son collier. (Le maquillage est également utile). Son poncho est un vieux tapis de vol qui appartenait autrefois au seigneur Robilar. Il dit aux étudiants que c'est un héritage familial. Il craint qu'un jour Robilar ne le découvre et pense qu'il l'a trahi. Il redoute également que les agents de Iuz le retrouvent. Quij était en compagnie de Robilar quand Iuz fut libéré et presque tué, en 570 AC, dans le château de Faucongris. Le demi-dieu aimerait certainement le torturer un peu avant de le dévorer vivant.

C15 : Université de Flannesse. Un groupe de quatre bâtiments, à l'est de Clercville, forme le campus de l'Université de Flannesse, qui est le troisième plus grand établissement universitaire après l'Université Grise (C1) et l'École Administrative (C17). Cette faculté propose des programmes de quatre ans, spécialisés en architecture, en économie, en ingénierie, en géographie, en anatomie, en médecine, en histoire et dans les arts. Elle n'est pas aussi prestigieuse que l'Université Grise, car elle reçoit moins de subventions et ne peut offrir à ses élèves une instruction aussi poussée ; le coût d'inscription est la moitié de celui de l'Université Grise. Malgré tout, les élèves sont pleins d'entrain et fidèles. Dans les compétitions sportives, ils se défendent bien contre l'Université Grise. Les diplômés quittent rarement Faucongris et presque tous s'installent sur le domaine.

L'école est récemment parvenue à engager deux nains de Grisseuil, professeurs à temps partiel dans le domaine de l'ingénierie. La directrice de l'établissement est une femme à l'air abattu, qui a presque épuisé toutes ses ressources pour maintenir son école à flot ; elle se nomme **Soria Selincross** [NB hf M4 ; pv 9 ; Int 16, Cha 16].

Notes pour le MJ : L'Université de Flannesse a désespérément besoin de dons et elle a dépêché des représentants auprès d'anciens élèves pour qu'ils y contribuent. Les aventuriers qui ont fréquenté cet établissement peuvent être sûrs de recevoir régulièrement la visite de ces représentants qui espèrent ainsi améliorer le corps enseignant et compléter la bibliothèque de l'université. Un donateur généreux sera véritablement adulé par l'administration.

C16 : Poste de la Garde de nuit. Les gardes de nuit passent leur temps à se dire que les étudiants les plus indisciplinés ont besoin d'une bonne correction, ce qui ne ferait pas de mal non plus aux autres élèves. Ce sont tous des fidèles de Saint Cuthbert et ils ne prennent pas de gants pour essayer de "dresser" les étudiants. Alors que la Garde se contente de parier sur les événements sportifs, les gardes de nuit sermonnent tous ceux qu'ils croisent la nuit et infligent des raclées aux étudiants ivres. Ce grand poste de garde possède une petite chapelle de Saint Cuthbert, administrée par les étudiants. Les gardes de nuit sont rarement confrontés à des crimes mais plutôt à un déluge (selon eux) d'immoralité.

Notes pour le MJ : Il existe une certaine lutte d'influence entre l'Université de Flannesse et les fidèles de Saint Cuthbert, surtout chez les gardes de nuit. Connaissant les difficultés financières de l'université, l'ordre religieux se demande s'il ne devrait pas investir dans cette affaire en échange de certaines concessions. L'ordre aimerait transformer cet établissement en véritable école religieuse. (Les arts disparaîtraient, bien entendu, et l'histoire de Flannesse serait remplacée par l'histoire religieuse. Certaines classes seraient étendues et l'entraînement militaire ferait son apparition.) La directrice, Selincross, sait que, si elle ne trouve pas d'autres subsides, l'école est incapable de payer ses charges et qu'elle devra céder. L'offre des fidèles de Saint Cuthbert réduirait la liberté de l'université, mais elle permettrait d'obtenir beaucoup d'argent. De plus, cet ordre n'est pas le plus mauvais (rigide, intolérant et violent mais pas mauvais). Selincross est elle-même une fidèle de Rao et elle est devenue très solitaire depuis que son mari, un marchand, a fui avec une jeune scribe, il y a cinq ans.

C17 : École Administrative. Ce campus n'est surpassé en taille, en population étudiante et en ancienneté que par l'Université Grise, mais il est loin d'être aussi bien décoré et spacieux. C'est cependant un important établissement qui forme des étudiants hautement qualifiés dans le domaine de l'économie, de la finance, des lois commerciales, des langues étrangères, du commerce, de la diplomatie et de la gestion d'entreprise. La majorité des marchands de Faucongris en sont issus, car l'Université Grise est considérée comme "l'école des riches héritiers". Les agents de change, les prêteurs sur gages, les banquiers et les comptables du domaine ont fait leurs classes ici. Les scribes reçoivent un enseignement particulier ; l'illettrisme étant assez répandu, même chez les nobles, on insiste sur les dictées et les cours d'écriture. Les cours d'observation, de cartographie et de dessin sont très populaires.

La plupart des études durent deux ans. Leur coût d'inscription est égal au deux tiers de celui de l'Université Grise. L'école n'est pas très performante dans le domaine des sports, mais les anciens élèves la soutiennent financièrement et elle ne manque de rien. L'Union des marchands et commerçants, la Guilde des juristes, des scribes et des comptables et l'Union des agents de change et des prêteurs sur gages sont des alliés importants de cette institution.

Notes pour le MJ : Ce n'est pas très connu, mais quelques diplômés deviennent des espions et des assassins. Par exemple, Jaryn Lejenaus, de la Guilde des assassins. Cela s'explique par l'entraînement intensif dans le domaine de l'observation, de la prise de notes et des croquis, qui contribue à faire d'excellents espions. Plusieurs groupes clandestins d'étudiants opèrent sur le campus, tous cherchant à acquérir du pouvoir et de l'influence sur Flannesse, au nom de diverses causes et divinités. Ces groupes sont extrêmement loyaux et ne posent aucun problème. Par contre, ils ne prennent pas à la légère une quelconque ingérence dans leurs affaires.

C18 : La Maison Noueuse. Ses fondations de pierre ont plusieurs siècles, mais cette grande maison à deux étages a été reconstruite plusieurs fois après des incendies. Son nom est dû à un chêne qui se dressait devant elle (qui n'est plus aujourd'hui qu'une souche) ; c'était autrefois une auberge bien connue, puis une maison de tolérance et, aujourd'hui, elle abrite une confrérie. Les "Noueux" constituent la fraternité indépendante la plus importante de la ville, réunissant environ 35 jeunes gens ne respectant pas l'autorité et la propreté, abusant de l'alcool et très belliqueux. Ils finissent souvent par rejoindre la Milice de Faucongris ou deviennent des petits marchands. Le plus connu est **Horst Manual** [N hm G5 ; pv 41 ; For 17], un jeune gaillard ayant combattu en Furyondie pendant la Grande Guerre et qui est aujourd'hui un héros de guerre. Il





a également été élu au Conseil Populaire par les habitants de Clercville (voir "Le Gouvernement de Faucongris").

Notes pour le MJ : Les Noueux sont une faible menace pour tous ceux qui habitent à moins d'un pâté de maisons de chez eux. Ils n'aiment pas les non-humains, insultent les autres étudiants et volent tout ce qu'ils peuvent. Le "seigneur des Noueux" actuel est **Xarden le Bœuf** [NM hm G1 ; pv 6 ; For 17, Sag 5], une grosse brute suivant des cours de musique quand il n'a pas bu.

C19 : "Quartier des étudiants". Les rues et les bâtiments entre la rue du Rempart Oriental et la rue du Collège constituent ce qui est souvent appelé le Quartier des Étudiants, en raison du grand nombre de maisons dans lesquelles habitent des centaines d'étudiants. C'est un véritable village miniature, avec ses propres vendeurs de nourriture, ses services de blanchisserie, etc. Les étudiants n'apprécient généralement pas les gardes de nuit stationnés sur la colline basse, au-dessus d'eux (C16). Le secteur est relativement tranquille à l'exception des problèmes provoqués par les Noueux (C18).

Notes pour le MJ : Il y a quelques années, un élève a découvert une entrée vers les égouts, dans la cave d'une des maisons. De temps en temps, un groupe d'étudiants faiblement armés s'y aventurent, pour imiter les explorateurs dans les donjons. Il arrive qu'ils rencontrent quelque chose de déplaisant et qu'ils disparaissent purement et simplement, les autres étudiants préférant garder le secret sur cette entrée secrète.

Le Quartier étranger

Quand les remparts de la Nouvelle Ville furent construits, avant 540 AC, on réserva une partie de la cité pour ceux qui n'étaient pas nés à Faucongris ou qui ne voulaient pas en être citoyens à part entière. Alimentée par différentes sources, une véritable paranoïa existait en ville et l'on racontait que des saboteurs étrangers, des lanceurs de sorts et des monstres à forme humaine perçaient ou détruisaient les murs. (Cela s'était produit dans le Grand Royaume.) Toutes les habitations furent éloignées des remparts et les étrangers furent obligés de louer leurs maisons dans le nouveau Quartier étranger. On leur interdit de posséder des propriétés, mais (bizarrement) on leur permit de louer des chambres dans n'importe quelle auberge de la ville – même près des remparts et pour de longues périodes – grâce à la pression exercée sur le gouvernement par les aubergistes. Bien entendu, les nobles et les invités de la ville n'étaient pas soumis à ces restrictions. Certains diplomates et nobles étrangers possèdent leurs propres propriétés dans le Haut-quartier.

Le Quartier étranger est le plus cosmopolite de la ville et il attire même les citoyens de Faucongris ; certaines riches familles marchandes locales y vivent. Le mélange d'accents, de dialectes et de langages, combiné avec la grande variété de vêtements, de boutiques, de décorations de bâtiments et de coutumes importées donne au quartier un air exotique des plus agréables. La plupart de ses habitants viennent de quelques nations bien particulières (de Furyondie, du Verbobonc, de Dyves, du duché et du comté d'Urnst, du Nyrond et des principales villes du domaine) ; les autres sont originaires de tous les coins de Flannesse. Presque tous sont venus en ville pour des raisons commerciales et certains comme représentants officieux de leur pays.

Dans ce quartier, la plupart des délits sont des petits vols (vols à la tire), des effractions et des escroqueries, avec quelques chantages et extorsions de fonds. La Garde y dispose de quelques patrouilles qui peuvent intervenir 3d6 rounds après avoir été appelées. Les gardes de nuit effectuent des rondes régulières après le coucher du soleil. Les Agents du Peuple sont particulièrement ennuyeux puisqu'ils s'en prennent aux étrangers "ignorants". On voit également souvent des sentinelles et des gardes du corps privés.

E1 : Guilde des mercenaires. Ce bâtiment massif à un étage abrite la Guilde des mercenaires qui est ouverte à toute personne inscrite, quels que soient sa race et son sexe, en échange de ses talents de guerrier. Cela englobe les anciens soldats, les hommes de main, les chasseurs et aventuriers de tous les alignements. Tous ceux qui possèdent certaines compétences inhabituelles (soins, magie, talents d'éclaireur, cavalier, etc.) sont considérés comme des "spécialistes" ; les autres sont des fantassins. Le coût d'inscription est de 10 po par an ; les candidats passent un test de combat pour prouver qu'ils sont au moins équivalents à un guerrier de niveau 1.

La guilde propose certains avantages qui attirent de nombreux mercenaires. Tout d'abord, les membres ne paient pas leurs consommations. Deuxièmement, tout nouvel arrivant est logé gratuitement pendant une semaine. Troisièmement, la guilde offre d'excellentes opportunités pour des emplois, puisque c'est le premier endroit où se rendent les clients qui cherchent des gardes du corps, des messagers armés, des spécialistes en sécurité, des officiers privés, des gardes, etc. On peut obtenir de bons emplois à court terme auprès des propriétaires de caravanes et des contrats plus longs auprès des petits nobles, des marchands, des propriétaires terriens qui ont besoin de sentinelles pour leurs propriétés et leurs maisons. Les groupes d'aventuriers viennent souvent ici pour engager quelques guerriers supplémentaires quand ils préparent de longues expéditions. Enfin, la guilde compte de nombreux alliés parmi les forgerons de la ville, qui peuvent réparer armes et armures à des tarifs préférentiels (réduction de 5 à 20 %). La guilde est aussi un véritable nid à rumeurs, ce qui peut s'avérer intéressant.

Le port d'une armure et d'armes y est autorisé, mais les bagarres sont strictement interdites et sévèrement punies (dans le plus grand secret) par la guilde et la Garde si celle-ci est obligée de se déplacer. Certains membres évitent d'entrer dans le bâtiment quand ils savent que certains de leurs ennemis sont à l'intérieur. Trahir un client ou rompre un contrat sans raison est sanctionné par l'expulsion de la guilde et peut être accompagné d'un passage à tabac, de la confiscation de tous les biens du mercenaire et même d'une sentence de mort si le coupable remet les pieds à Faucongris. Un client qui blesse un mercenaire sans raison peut être traîné devant la Cour de justice de Faucongris et être condamné à payer une énorme amende. La guilde dispose d'une excellente équipe de juristes.

Les prêtres de nombreuses religions guerrières sont membres de la guilde. En particulier les prêtres d'Héronéous, de Kélanen, de Kord, de Llerg, de Mayaheïnie, de Phaulkon, de Saint Cuthbert et de Trithérion, ainsi que des hors-la-loi des cultes d'Érythnul et d'Hextor. On ne parle jamais ouvertement de religion. La seule chose sur laquelle à peu près tout le monde est d'accord, c'est la haine envers Iuz et l'empire

orque de Turrosh Mak. De nombreux mercenaires ont trouvé d'excellents emplois dans la région du Havre, en se chargeant de la sécurité et des postes frontières près de la zone neutre. Des crânes d'orques et d'humanoïdes décorent les murs de la guilde. Le clou de cette collection est la tête momifiée du "Roi Garzon", un seigneur ogre des Abbor-Alz tué par des mercenaires il y a vingt ans.

Notes pour le MJ : Certains membres de la guilde sont engagés pour des missions secrètes par des clients anonymes. Généralement, on leur donne beaucoup d'argent pour qu'ils ne parlent pas. Un de ces mystérieux clients n'est autre que **Turin Traquemort** [LM hm G18 ; pv 88 ; For 15, Cha 16 ; nombreux objets magiques], l'ancien maître de la Guilde des assassins de Faucongris. Il a quitté sa ville d'adoption pour combattre Iuz sur sa terre natale, mais il a été contraint de se réfugier sur l'île d'Admundfort puis de revenir à Faucongris. Il a alors été nommé Commandant de la Milice de Faucongris cantonnée au Havre, où il réside encore aujourd'hui. Turin recherche les guerriers les plus agressifs et dangereux. Il les engage pour effectuer des raids dans les territoires orques de la Côte Sauvage, au sud du Havre. Les pertes chez les mercenaires sont élevées, mais beaucoup adorent ces combats violents et acceptent plusieurs missions.

Un des visiteurs réguliers de la guilde est un marchand de 35 ans, originaire de la Furyondie, qui loue une maison juste à l'ouest du bâtiment : **Lemajen Sterrich** [NB hm R12 ; pv 77 ; For 17, Dex 16 ; *cotte de mailles +3, épée longue gardienne +4, anneau d'action libre*]. On le soupçonne d'être bien plus que ce qu'il paraît, ce qui est le cas. C'est un Chevalier du Cerf (de la branche furyondienne) qui recherche constamment de bons guerriers capables de rejoindre son ordre. C'est également un excellent marchand ayant des amis proches au sein de l'Oligarchie (Carmen Halmaster et Dernan Nathane). C'est un membre de l'Union des marchands et commerçants. Il est aussi intéressé par toutes les nouvelles concernant les serviteurs de Iuz, qu'il hait. Il ne fait jamais confiance à quelqu'un descendant des Bakluni, en raison des agissements kettites pendant la Grande Guerre.

E2 : Auberge du Dragon d'argent. C'est une grande auberge avec des tarifs modérés et où nourriture et boisson sont servies à profusion. Les mercenaires de la guilde voisine (E1) sont nombreux ici, mais ils n'ont pas le droit d'y porter armes et armures. La cave est une énorme cuisine, le rez-de-chaussée un réfectoire, le premier étage un bar et le deuxième étage est occupé par des petites chambres ; tout le bâtiment est généralement plein de monde.

Le propriétaire se nomme **Olaf Al-Azul** [N hm G11 ; pv 84 ; For 17, Cha 15], un ancien mercenaire et le fils d'une Barbare du Froid et d'un marchand de soie de Tusmit. Olaf connaît presque tous les langages de Flannesse. Une partie de sa clientèle a quitté son établissement pour l'Auberge du Dragon bleu (E4) mais cela ne l'inquiète pas trop car il y a suffisamment de travail pour tout le monde. Il a récemment loué les services d'une barde, pour venir chanter trois fois par semaine en soirée. Elle est devenue très populaire. **Nirifel Meldarin** [N ½ef B12 ; pv 41 ; Dex 17, Cha 16 ; *anneau de protection +1, épée courte de vitesse, cape elfique, anneau caméléon*], est âgée de 46 ans mais paraît beaucoup plus jeune. Elle est issue du clan elfe Meldarin, de la Forêt Noueuse. Elle l'a quitté provisoirement pour voyager sur Flannesse.

Notes pour le MJ : Nirifel a de nombreux contacts dans la Forêt Noueuse et connaît beaucoup de vieilles chansons et légendes. Sa spécialité est le folklore des contrées entourant le Nyr Dyv. Elle a récemment découvert un recueil de vieux chants remontant aux premiers jours du duché d'Urnst. Certains parlent de trésors perdus et d'anciennes malédictions. Une de ces chansons concerne le célèbre château de Mhaure, à la frontière du duché, dans les Cairannes ; le texte fournit quelques indices concernant des trésors qui n'ont pas encore été découverts, mais ils sont gardés par de dangereux morts-vivants.

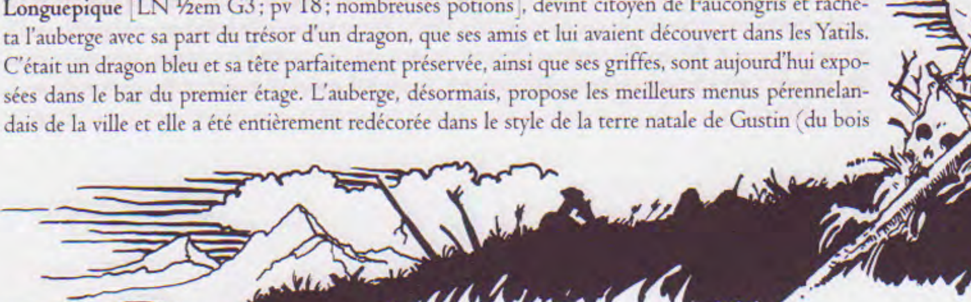
E3 : Guilde des sages. Ce modeste bâtiment à un étage abrite l'Union des sages et des universitaires (plus connue sous le nom de Guilde des sages). La guilde demeure très conservatrice, elle est réservée aux mâles humains, à la grande désapprobation de nombreux habitants. Elle réunit la plupart des enseignants de l'Université Grise, les femmes et les demi-humains ayant leur propre union. Elle n'a absolument pas le monopole de l'enseignement et les professeurs de l'Université de Flannesse et de l'École Administrative n'en font pas partie (généralement, ils la méprisent). Sa structure n'est absolument pas rigide et son maître est élu tous les deux ans.

L'Union des sages et des universitaires a une opinion démesurée de sa valeur, mais c'est cependant une excellente source d'informations sur tous les sujets, de l'histoire ancienne aux langages étrangers, en passant par l'astrologie et la zoologie, si on peut faire abstraction de l'attitude égocentrique et suffisante de ses membres. Sa bibliothèque est totalement désordonnée et éclectique mais particulièrement utile.

Notes pour le MJ : On peut y trouver une histoire officieuse de Faucongris qui est mise à jour tous les mois par les historiens de la guilde. Cette "histoire" est pleine de ragots que de nombreux officiels de la ville trouveraient calomnieux si l'existence de ce document était rendue publique. S'ils offrent aux sages suffisamment d'argent, les personnages peuvent consulter cet amusant ouvrage pour y dénicher quelques informations.

E4 : Auberge du Dragon bleu. Cette auberge est l'exacte réplique de l'Auberge du Dragon d'argent, à une exception près : la qualité. Le propriétaire, Felipe Namarhz (un ancien mercenaire), était incompétent et son établissement attirait peu de clients mais il était soutenu par le duc Garand, un prêteur sur gages du Quartier étranger. Quand on découvrit que le "duc" s'occupait de paris clandestins à la Fosse (E8), il eut un accident soudain au zoo du duc Henway, dans le Haut-quartier (H2). On soupçonne la Guilde des voleurs d'avoir quelque peu arrangé la visite du duc à l'enclos des molosses sataniques, les voleurs ayant le monopole des jeux à la Fosse. Le duc disparu, le commerce de Felipe s'effondra et le bâtiment fut fermé.

Cependant, un avenir meilleur se préparait. Un mercenaire de la Pérennelande, nommé **Gustin Longuepique** [LN ½em G3 ; pv 18 ; nombreuses potions], devint citoyen de Faucongris et racheta l'auberge avec sa part du trésor d'un dragon, que ses amis et lui avaient découvert dans les Yatils. C'était un dragon bleu et sa tête parfaitement préservée, ainsi que ses griffes, sont aujourd'hui exposées dans le bar du premier étage. L'auberge, désormais, propose les meilleurs menus pérennelandais de la ville et elle a été entièrement redécorée dans le style de la terre natale de Gustin (du bois





sombre avec de superbes aménagements intérieurs, des étendards militaires de tout Flannesse et des boucliers accrochés sur les murs).

L'auberge du Dragon bleu est presque aussi populaire que celle du Dragon d'argent, dans ce quartier. Gustin a transformé une partie du rez-de-chaussée en salle de réunion pour la Guilde des distillateurs et des brasseurs ; il a été élu maître de guilde en 590 AC, pour un mandat de quatre ans. La bière de la maison porte le nom de Chaudron de la Reine Sorcière ; elle est très forte.

Notes pour le MJ : Gustin est un partisan de la démocratie, un concept révolutionnaire pour la plupart des habitants de Faucongris, sauf dans certains domaines, comme les élections au sein des guildes et le Conseil Populaire. Gustin adore parler politique avec tout le monde, c'est aussi l'un des rares qui puisse se vanter de connaître personnellement l'archimage Mordenkainen puisqu'il a quelquefois travaillé pour lui, pour des missions dans les Yatils. Il ne peut pas dire que c'est un ami proche, mais il s'entend bien avec lui et fournit de précieuses informations au Cercle des Huit. Un personnage qui voudrait s'entretenir avec Mordenkainen ferait bien de contacter d'abord Gustin.

E5 : Siège des marchands d'Ahlissa. Cet immeuble de bureaux, massif, est loué par la Guilde royale des marchands d'Ærdie, la seule guilde commerciale officielle du Royaume-Uni d'Ahlissa. Elle a obtenu le monopole de presque toutes les activités commerciales du Grand Royaume depuis la Guerre des Couronnes, il y a 150 ans, quand la Maison Darmen décida de s'unir à la Maison Naélax (Ivid I). La Maison Darmen reçut alors le droit de réguler toutes les guildes commerciales et artisanales du Grand Royaume et elle créa la Guilde Royale pour superviser toutes ces opérations. Cette organisation n'est pas maléfique et elle est soutenue par le clergé de Zilchus. Elle est plus riche que tout ce que peuvent imaginer les guildes de Faucongris et elle possède de nombreuses terres en Ahlissa. Le roi suprême actuel du Royaume-Uni d'Ahlissa, Xavener Ier, dirige la Maison Darmen et perçoit une partie de ces bénéfices.

Quand le Royaume-Uni fut créé, beaucoup à l'ouest ne lui faisaient pas confiance, redoutant qu'il soit aussi déplorable que l'ancien Grand Royaume. Jusqu'à présent ce n'est pas le cas et le roi suprême Xavener a donné l'autorisation à la Guilde Royale d'implanter des comptoirs dans les pays qui l'acceptent. Avec beaucoup d'appréhension, l'Oligarchie permit à la Guilde Royale de louer, à un prix ahurissant, un grand bâtiment dans le Quartier étranger, pour centraliser ses opérations. La guilde paya d'avance 10 ans de loyer, à la grande surprise de l'Oligarchie, et s'installa en moins d'un mois. Le bâtiment est encore en plein aménagement, les marchands d'Ahlissa passant leur temps à indiquer aux architectes et aux ingénieurs la manière dont doivent être installés leurs bureaux. Toutefois, c'est déjà le cœur de l'activité commerciale d'Ahlissa à l'ouest de la frontière entre le Royaume-Uni et le Nyrond.

Notes pour le MJ : le maître de la guilde occidentale est **Skreyn Oldsæn,** de la Maison Darmen [N hm V6 ; pv 16 ; Int 18, Cha 17 ; *cape de protection* +3], un personnage chauve et excentrique, excellent diplomate, qui refuse de manger de la viande. Il a comme objectif de renverser toutes les guildes locales mais il rencontre quelques problèmes pour s'immiscer dans le commerce de la région. (Les conflits internes dans sa guilde entravent également ses projets.) Skreyn aime évoquer les bons vieux jours au cours desquels la cité de Faucongris faisait partie du Grand Royaume (en tant que baronnie de Sélitane, avant la rébellion du Nyrond en 356 AC), mais cela énerve les habitants de Faucongris qui font de leur mieux pour nier la réalité de cette période. S'il existe un point chaud dans la ville, susceptible de provoquer des troubles internationaux, c'est bien ici.

E6 : Guilde des agents de change et des prêteurs sur gages. Une des plus puissantes guildes de la ville (et même de Flannesse centrale) est installée ici. L'Union des agents de change et des prêteurs sur gages centralise ses opérations dans ce bâtiment, répartissant ses activités entre plusieurs petits comptoirs disséminés en ville. De plus, elle prête de l'argent à des emprunteurs ayant de solides références mais à des taux d'intérêt très élevés. Beaucoup en ville haïssent cette guilde, mais personne ne nie le fait qu'elle soutient l'activité économique et qu'elle permet aux entreprises de se développer. Sans elle, peu de gens disposeraient du capital initial nécessaire à la création de nouvelles affaires.

Les bureaux de la guilde sont situés au rez-de-chaussée et au premier étage. La cave est occupée par une grande salle de bal qui sert également d'amphithéâtre pour les réunions. Les coffres sont dissimulés sous la salle de bal. La guilde travaille étroitement avec l'Union des marchands et commerçants, la Guilde des monnayeurs (qui fournit la monnaie) et les familles nobles de Faucongris. On peut y trouver un peu partout des petits autels dédiés à Zilchus, mais aussi certains dédiés à des divinités de l'argent et du commerce, comme Xerbo.

Le taux de change des monnaies étrangères est fixé à 10 % de la valeur de la transaction, directement payé à la guilde. Ce taux est de 5 % pour la monnaie de Dyves et du duché d'Urnst, mais peut atteindre 25 % pour celle des pays lointains, comme Ratik ou la Seigneurie des Îles. De considérables réserves d'argent, de lingots et d'objets précieux sont entreposées dans les coffres gardés par des sentinelles très bien entraînées et armées, appuyées par des pièges magiques et des alarmes.

Le taux de conversion pour les monnaies de Faucongris est le suivant :

500 communs de cuivre = 50 nobles d'argent = 10 faveurs d'électrum = 5 sphères d'or = 1 plaque de platine. Par souci de clarté, dans les textes, les abréviations des monnaies demeurent "pa", "po", etc. La ville frappait autrefois des pièces de bronze et de fer (connues respectivement sous le nom de "zees" et de "ternes") mais elles ne sont plus utilisées aujourd'hui.

Notes pour le MJ : L'Union des agents de change et des prêteurs sur gages a un contrat tacite avec la Guilde des voleurs, certains marchands étant des membres actifs ou retraités de cette organisation. Les voleurs ne doivent pas s'approcher des dépôts en échange d'une taxe de "protection" mensuelle. Cependant, de nombreux membres de haut niveau de la Guilde des voleurs estiment qu'on les paie trop peu et ils parlent entre eux de la manière dont ils pourraient s'introduire dans les coffres pour y prendre quelques babioles, juste pour que les marchands comprennent que les voleurs sont capables de s'y attaquer et ainsi les forcer à augmenter leurs paiements mensuels.

E7 : Maison de correction de la ville. Ceux qui sont condamnés aux travaux forcés sont envoyés dans ce bâtiment à un étage plutôt que dans la prison de la Grande Citadelle (GC5).

Environ 100 + 4d10 jeunes hommes et une douzaine de gardes vivent ici. Tous les matins, à l'aube, les prévenus sont conduits à différents endroits de la ville où ils doivent s'acquitter de diverses tâches, comme le nettoyage des rues, le ramassage des ordures, le chargement de chariots, etc. Ils reviennent à la tombée de la nuit. Ils ont droit à deux repas par jour, de l'eau en quantité et, s'ils se comportent bien, un peu de temps libre. Après une évasion ou un second crime, personne ne revient dans cet établissement; quel que soit son âge, le récidiviste est conduit en prison. Les jeunes femmes qui peuvent être remises sur le droit chemin travaillent à la Guilde des tisserands (voir A11).

Notes pour le MJ : Les personnages qui commettent de petits délits (comme des vols mineurs) ont des chances d'être envoyés ici. On peut s'en échapper mais cela entraîne automatiquement une peine de prison et un traitement très dur, si le fugitif est repris. Les sentences sont variables, mais peu de prisonniers condamnés aux travaux forcés restent plus d'un an. Nombreux sont ceux qui considèrent qu'une telle sentence est plutôt agréable puisqu'ils peuvent manger à leur faim et travailler pour rester en bonne santé, une vie bien meilleure que celle à laquelle peuvent rêver les habitants du Bas-quartier.

E8 : La Fosse. C'est pratiquement le plus grand immeuble du quartier, constitué de plusieurs petites maisons contiguës qui devinrent plus tard un seul bâtiment. La Guilde des cartographes, toute proche, fut achetée en 585 AC et ajoutée à la structure; les cartographes déménagèrent et s'installèrent à côté, dans l'ancienne demeure du duc Garand, à la suite de sa malencontreuse aventure avec des molosses sataniques (voir E4).

La Fosse est le centre des loisirs pour le Quartier étranger et le Quartier du fleuve, qui s'appuient sur de vieilles traditions suelloises de duels et sur le folklore héroïque des Œridiens. Les combats de gladiateurs sont organisés par le directeur de la Fosse, un ancien corsaire nommé **Piétain Morvannis** [LM hm G6; pv 38; âge 41 ans; For 16, Dex 15; *cotte de mailles* +2, *trident* +1]. Piétain travaille pour le propriétaire, un personnage mystérieux nommé Andrade Mirrius (voir J11). Mirrius est rarement présent à la Fosse ces temps-ci, alors qu'autrefois, il s'y rendait tous les jours; il prétend consacrer tout son temps à des affaires commerciales.

On peut y assister à quatre sortes de combats : des affrontements non mortels avec des armes émoussées, des boucliers et des filets; des combats avec n'importe quelle arme, qui peuvent être mortels (c'est ce qui rapporte le plus d'argent); des affrontements entre humains et monstres, généralement avec des humanoïdes particulièrement grands et forts mais, quelquefois, avec de vrais monstres, comme des trolls ou des ours-hiboux (les monstres sont considérés comme vaincus quant ils sont assommés à coups d'armes émoussées; les trolls sont une exception et doivent être combattus jusqu'à ce qu'ils soient contraints de se régénérer, pour que le combat soit terminé); enfin des combats sans arme, jamais mortels, comme la lutte ou les arts martiaux. Cette dernière activité semble séduire bon nombre d'étudiants de Clercville ainsi que des personnes plus âgées qui n'aiment pas les bains de sang mais apprécient tout de même les batailles.

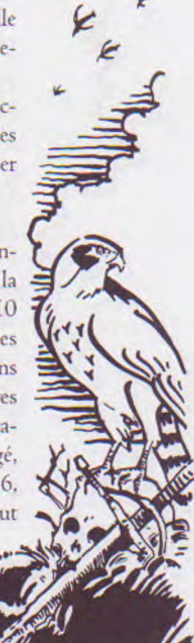
La Fosse a sa propre mascotte : Oswald le manticore, dont les épines caudales ont été retirées et les ailes attachées, pour éviter qu'il ne s'échappe. Oswald est très célèbre dans le Quartier du fleuve; on vend d'ailleurs à la Fosse des jouets à son effigie, pour les enfants. Oswald est un mangeur d'hommes, mais on le force à se nourrir de bétail fraîchement abattu. Il est assez intelligent et semble s'être habitué à être traité royalement par ses maîtres humains. Les habitants du Quartier étranger, cependant, lui préfèrent la deuxième mascotte, Oscar l'ours-hibou albinos.

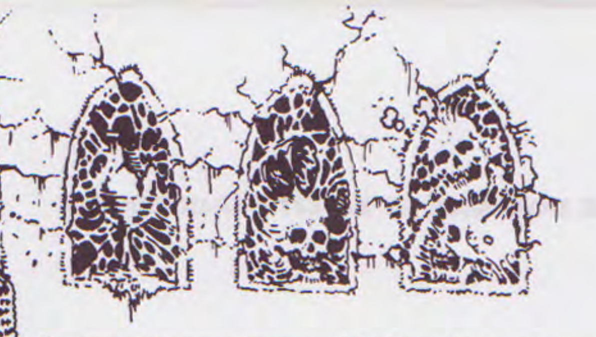
On parie en permanence dans cet établissement et toutes les mises sont gérées par la Guilde des voleurs. Les voleurs apprentis servent le plus souvent de messagers entre les parieurs et les bookmakers. Il semble que la plupart des combats soient truqués (surtout ceux qui ne sont pas mortels) mais personne ne s'en préoccupe. La Fosse engrange beaucoup d'argent, surtout les dieudis et les dimanses et presque toujours en soirée. Certains ont tenté d'organiser des paris clandestins, mais cela ne s'est jamais bien passé avec la Guilde des voleurs (voir ce qui est arrivé au duc Grand en E4).

Notes pour le MJ : la Fosse est aussi le quartier général de la Guilde des gladiateurs, des lutteurs et des combattants professionnels, dont les membres sont les seuls autorisés à donner ce genre de spectacles en ville. La guilde est dirigée par un ancien champion de lutte à la retraite, âgé de 42 ans, **Rashif Iqbal** de Tusmit [N hm G9; For 18/89, Con 18; deux *potions de longévité*]. Rashif n'est pas un très bon maître de guilde, mais il est extrêmement populaire et c'est un fameux lutteur, même encore aujourd'hui (sous le nom de "Pacha du soleil"). C'est lui qui arrange les combats, répand les rumeurs concernant les supposées carrières des membres de la guilde et organise de faux crimes à Faucongris, déjoués par d'héroïques membres de la guilde avant l'arrivée de la Garde. Si on découvre que la guilde triche, elle nie tout en bloc, se replie sur elle-même et contre-attaque. De nombreux étudiants de Clercville apprécient cette organisation qui est détestée par la Guilde des mercenaires, la Milice de Faucongris, la Garde, le clergé de Saint Cuthbert et de Mayaheïnie, les chevaliers des différents ordres de Flannesse et (ce qui est intéressant) par les prêtres d'Hextor et d'Héronéous. (Les premiers affirment que cette guilde est un blasphème à la pureté de la bataille et contre la loi naturelle de la survie des plus forts, et les derniers disent qu'elle se moque de la chevalerie et de la vertu en combat.)

Des combats de rues ont souvent opposé des gladiateurs et des lutteurs à leurs nombreux détracteurs; des rivalités dangereuses et imprévisibles couvent. Une partie des droits d'inscription des membres de la guilde tombe secrètement dans la poche de Piétain Morvannis, qui a eu le premier l'idée de cette organisation.

E9 : Guilde des cartographes. Autrefois la demeure d'un noble autoproclamé du Quartier étranger, cette résidence à deux étages est aujourd'hui la propriété de la Guilde des cartographes à la suite du malheur survenu au duc Garand (voir E4). Au rez-de-chaussée, on peut acheter pour 10 po des cartes de la ville et du domaine, de bonne qualité et faciles à lire (ainsi que des cartes des rues d'Ormeville, de Puysenar, du Havre et d'Âprebaie). Juste jeter un coup d'œil à un plan, dans la bibliothèque de la guilde, coûte un noble d'argent. On peut y trouver de nombreuses autres cartes, variables en fait de précision et de prix. Les cartes nautiques et routières pour les caravanes sont généralement achetées dans cet établissement. Le maître de la guilde est un gnome âgé, le maître cartographe **Jawan Sumbar** [N gm V15/M17 (illusionniste); pv 34; Int 17, Dex 16, Cha 15; nombreux parchemins et potions]. On dit qu'il a plusieurs siècles et qu'il connaît tout





Flannesse et les terres situées au-delà. Bien qu'il ait réellement voyagé presque partout, c'était il y a très longtemps, sa mémoire des gens et des endroits est un peu dépassée. Jawan et les autres cartographes sont très intéressés par les vieilles cartes que des aventuriers pourraient leur apporter. Ils les achèteront ainsi que tout document rare ayant trait à la géographie.

Notes pour le MJ : Les plans de donjons sont particulièrement recherchés. Quand la trésorerie de la guilde est au plus bas, les cartographes sortent quelques cartes de donjons de leurs collections, les remanient pour qu'elles aient l'air authentiques (vieilles et craquantes), rajoutent quelques salles aux trésors et engagent des hommes de main pour qu'ils aillent les vendre au Bas Marché et dans les tavernes de Faucongris. La guilde possède de nombreuses cartes très anciennes qui pourraient conduire les personnages vers des trésors et de nouvelles aventures.

E10 : Poste de la Garde du Quartier étranger. La Garde a une activité moyenne dans le secteur, elle tente généralement de démanteler les rackets de protection et de chasser ceux qui s'en prennent aux étrangers. Elle sait que la Guilde des voleurs contrôle l'industrie du jeu, mais elle n'y peut rien ; le jeu n'est pas illégal tant qu'il n'y a pas de violences. Malheureusement, dans ce quartier, les passages à tabac à cause des dettes de jeu et les meurtres sont nombreux. Quelques criminels et gangs étrangers ont réussi à s'implanter dans ce secteur et les intrigues abondent. La Garde se préoccupe principalement de la sécurité de la Guilde des agents de change et des prêteurs sur gages (E6).

Notes pour le MJ : La Garde a quelques préjugés envers certains étrangers, particulièrement ceux de la Côte Sauvage, dont bon nombre de réfugiés ont été impliqués dans des crimes sanglants. Les gens de Puysenar sont souvent considérés comme des hommes de main. Les Rhéniens sont également peu appréciés. Certains mercenaires de la guilde locale (E1) ont tendance à provoquer des bagarres et les lutteurs de la Fosse sont à l'origine de troubles permanents. Consultez également les notes pour le MJ du paragraphe consacré à la Garde de nuit (E13).

E11 : Guilde des traducteurs. Cette guilde est constituée d'hommes et de femmes sachant lire, écrire et parler des langues étrangères. Aujourd'hui, presque toutes les langues importantes et presque toutes les langues mineures sont couvertes par la guilde, qui n'est constituée que de 18 personnes. La langue commune étant extrêmement répandue, les traducteurs peuvent paraître inutiles dans une ville aussi cosmopolite que Faucongris, mais de nombreux marchands et diplomates souhaitent des traductions exactes de leurs accords et documents écrits. La guilde ne traduit pas les anciens documents légaux rédigés en suellois ancien, car c'est le domaine de la Guilde des juristes, des scribes et des comptables. L'utilisation du suellois ancien garantit à cette dernière guilde son monopole dans le domaine juridique.

Notes pour le MJ : Plusieurs membres de la Guilde des traducteurs parlent des langages très rares sur Flannesse. Ils viennent de terres très lointaines ou ont passé beaucoup de temps hors de Flannesse. À vous de définir ces PNJ et leur passé, selon les besoins de votre campagne. Un des traducteurs peut être arrivé à Faucongris à bord d'un navire venu d'un autre monde (permettant ainsi de lier une campagne à l'univers de SPELLJAMMER); il peut venir d'un autre monde d'AD&D en voyageant par les plans dimensionnels (lien avec l'univers de PLANESCAPE).

E12 : Restaurant du Serpent rouge. Ce restaurant est spécialisé dans la nourriture épicée, susceptible de provoquer chez les habitants de Faucongris des brûlures d'estomac. Cependant, le Serpent rouge bénéficie d'une clientèle très fidèle qui vient y manger une fois par semaine ou tous les quinze jours. On y sert également du pain et des boissons fraîches. Les boissons sont refroidies par magie, dans une sorte de petit réfrigérateur, dans la cuisine. (Les Faugrisiens ne sont pas habitués aux boissons fraîches, presque toutes leurs bières et breuvages alcoolisés étant généralement servis tièdes.) Le propriétaire, **Cevin Efstri** [NB hm W5, pv 10], et sa femme **Enkar** [NB hf G5 ; pv 25], affirment venir d'une terre barbare inconnue. Ils ne portent jamais d'armes et sont assez ouverts. Ils sont réputés pour être de sacrés farceurs.

Notes pour le MJ : Cevin et Enkar pratiquent un art martial étranger qui se concentre sur l'usage des pieds et des mains. À vous d'en déterminer les règles pour le jeu. Ils sont disposés à l'enseigner contre une grosse somme d'argent (c'est cher parce que l'enseignement prend du temps et empêche de s'occuper d'autre chose, comme de son travail).

E13 : Poste de la Garde de nuit. Ce poste de garde est très occupé dans ce quartier, les résidants étrangers ne se faisant, avec raison, absolument pas confiance et redoutant les nombreux voleurs de la ville. Toutes les auberges, tavernes, restaurants et établissements publics sont gardés toutes les nuits ; la Fosse dispose de ses propres gardes, généralement des hommes de main de la Guilde des voleurs. La Guilde des mercenaires n'a pas besoin de protection, ses occupants étant capables de se défendre seuls. La surveillance aux Hauts Terriers (E14) est de tout repos ; la surveillance aux alentours de la Fosse (E8) ne l'est pas.

Notes pour le MJ : Un autre problème vient des prêtres de Pholtus (voir F8) et de Trithéréon (F14) du Quartier du fleuve, qui s'aventurent dans ce quartier pour y combattre le chaos (pour les premiers) ou y faire respecter la loi (pour les seconds). Cela signifie qu'au moins une fois par mois, on assiste à des affrontements provoqués par les religieux ; la plupart du temps, cela ne va pas plus loin que quelques blessures et des passages à tabac, mais il est déjà arrivé qu'il y ait des morts et même des utilisations de sortilèges. Ces deux clergés ont de fortes chances de s'en prendre aux Gardes de nuit qui interviennent, connaissant leurs relations avec l'église de Saint Cuthbert (J4).

E14 : Les Hauts Terriers. Les Hauts Terriers constituent un de ces quartiers uniques à l'intérieur d'un quartier. Dans quelques petits talus, bordés à l'ouest par des arbres et à l'est par le Bief, des dizaines de petits demi-humains louent des habitations souterraines. Des petites-gens d'Ormeville, des nains de Grisseuil et d'ailleurs, et des gnomes de Grossettgrottell vivent ici, pendant de longues périodes (plusieurs mois à plusieurs années) s'occupant généralement de commerce ou de diplomatie. Peu d'humains s'y aventurent, principalement parce qu'il n'y a pas grand-chose à voir ou à faire. La criminalité est faible, bien qu'un agresseur ou deux puissent se cacher dans les arbres à l'ouest, espérant estourbir un membre des petits peuples qui portent souvent sur eux une dague ou une autre arme.

Notes pour le MJ : Les personnages qui sont des petits demi-humains étrangers peuvent

louer une habitation ici. Ces demeures, souvent vastes et spacieuses, sont parfaitement entretenues par des demi-humains employés de maison, de la Guilde des ouvriers. La location tourne aux alentours de 10 po par pièce et par mois, les appartements comprenant entre deux et huit pièces.

E15 : Amicale des Marchands du Nyrond. Avec l'afflux des réfugiés du Nyrond pendant la Grande Guerre des dernières années, de nombreux marchands sont arrivés à Faucongris et s'y sont installés. Aujourd'hui, un grand nombre de ces expatriés se sont unis pour améliorer les relations commerciales avec le royaume du Nyrond. Ils ont loué ce bâtiment à un étage pour en faire "l'Amicale des Marchands du Nyrond". Ces marchands ont refusé de devenir citoyens de la ville, mais ils ont réussi à prendre le contrôle d'une partie du lucratif commerce de confection et de textile entre Faucongris et le Nyrond. Tous ceux qui sont originaires du Nyrond sont les bienvenus, bien que les marchands feront tout pour vendre des productions de leur pays à ceux qui leur rendent visite.

Notes pour le MJ : Ce bâtiment a été victime de deux incendies mineurs au cours de l'année passée, sans doute parce que les marchands refusaient de s'acquitter d'une taxe de protection exigée par les gangs locaux. Ses locataires sont prêts à louer les services de quiconque pourrait les protéger. Ces marchands ne sont pas très appréciés de l'Union des marchands et commerçants puisqu'ils tentent de s'emparer du commerce du tissu avec le Nyrond. L'Union estime qu'elle est la seule à pouvoir revendiquer un quelconque monopole. Les deux parties se traînent mutuellement devant la Cour de justice, qui est surchargée par ce type de plaintes ; le jugement ne sera pas rapide.

E16 : "La petite Ket". Ce bâtiment sans étage, en forme de L, ses dépendances et ses enclos sont loués par un consortium de marchands de Lopolla, en Ket. Les voisins et la Garde désignent cet endroit sous le nom de "petite Ket". De nombreux visiteurs bakluni s'y arrêtent brièvement quand ils passent en ville. On peut y trouver un peu partout des autels dédiés à Istus et à d'autres divinités bakluni, ainsi que des peintures, des tapis, des tentures, des poteries, des ustensiles et beaucoup d'autres produits importés de Ket et de l'ouest lointain. Les habitants de cette demeure sont distants mais amicaux et, partout, plane l'odeur de leur nourriture épicée. Le maître des lieux est un certain **Alzahim** [LN hm V7 ; pv 24 ; Int 18, Cha 17 ; *cape de protection* +2] qui est un expert en diplomatie et en négociation.



Le Quartier du fleuve

Notes pour le MJ : Un des groupes de résidants permanents de cette propriété est une équipe de mercenaires connus sous le nom de Sabres Dorés de Wasin Qharallah, qui vient de Tusmit. C'est un contingent de six à dix guerriers, de niveau 5 à 8, dont certains disposent d'autres talents (voleur, magicien ou prêtre). Ils sont commandés par **Wasin Qharallah** [N hm G12 ; pv 82 ; For 18/44, Dex 16, Con 16 ; *cotte de mailles* +3, *cimeterre* +4, *anneau de régénération*] et une Suelloise albinos nommée **Sheroyl Kubiak** [N hf M10 ; pv 27 ; nombreux parchemins, *anneau de protection* +3, plusieurs dagues magiques], qui vénère Wy-Djaz.

Ce groupe avait beaucoup de problèmes pour trouver du travail à Faucongris jusqu'à ce que les marchands kettites les engagent pour les protéger des voleurs, des tentatives de racket, etc. Il s'est montré particulièrement efficace et, bien que les natifs de Tusmit n'apprécient pas énormément ceux de Ket, ils ont décidé de rester. Certains de ses membres peuvent être engagés pour de courtes missions, mais pas le groupe en entier. Les hommes de Tusmit scellent tous leurs contrats avec leur sang.

Le Quartier du fleuve

Ce quartier n'était à l'origine qu'une rue reliant les docks sur la Sélitane aux marchés de la Porte Noire, à l'époque où seule la Vieille Ville était entourée de remparts. Des entrepôts et des commerces s'installèrent le long de la rue qui fut détournée à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'elle soit assez tortueuse (comme les habitants de ce quartier, disent certains). Ce qui reste aujourd'hui de cette vieille rue est incorporé à la rue du Fer à Cheval et à la rue Vierge. Une partie du Quartier du fleuve fut absorbée par le Quartier étranger, mais ils se mêlent parfaitement le long de la rue du Fer à Cheval.

La criminalité de ce quartier est la plus élevée de la Nouvelle Ville. La plupart des délits sont des petits larcins, des effractions, des chantages, des bagarres d'ivrognes, du racket, des vols de marchandises ou de la contrebande. Les meurtres sont beaucoup plus rares que l'on ne pense. Les affaires se négocient sans poser trop de questions. On peut fréquemment y rencontrer des bateliers, des hommes de main, des mercenaires, des voleurs, des aventuriers démunis et des hors-la-loi, ainsi que des marchands étrangers ou locaux de la classe moyenne. Il y a beaucoup de restaurants, de tavernes, d'auberges, de maisons closes, de salles de jeu, etc. Puisque ce quartier est une des principales artères commerciales de la ville, on tolère ses excès. Les gens riches s'y rendent rarement et toujours avec de nombreux gardes du corps.



La Garde et la Garde de nuit interviennent en 3d6 rounds après une alerte. Toutes les patrouilles sont toujours à leur capacité maximale (voir "Caractéristiques des PNJ : les forces de l'ordre et l'armée", page 65). Les Agents du Peuple sont nombreux pendant la journée, surtout près de la Porte des Docks, mais ils se déplacent en groupe et sont souvent harcelés par les résidants. Des troupes de prêtres armés des temples de Pholtus et de Trithéréon errent séparément dans les rues nuit et jour, à la recherche d'agents du mal. Ces deux factions sont, cependant, mutuellement hostiles dans ce secteur et elles n'hésitent pas à s'attaquer si les circonstances le permettent. Enfin, la Guilde des voleurs tente de maintenir un certain ordre parmi les criminels, pour que ses activités de protection, de racket, de contrebande et de détournement de marchandises ne soient pas compromises.

F1 : Poste de la Garde du Quartier du fleuve. De nombreux citoyens sont furieux contre ce poste, se plaignant que la Garde ne fasse rien pour lutter contre le crime. Certains marchands du coin, par contre, en sont tout à fait satisfaits. Ici, les officiers de la Garde ont toujours de l'argent de poche et sont assez contents. D'après les rapports, il y aurait peu de crimes dans ce quartier.

Notes pour le MJ : Les gardes de ce poste ont un sérieux problème de corruption. Les marchands tentent tout le temps de faire passer des marchandises en contrebande par ce quartier ou d'éviter les taxes d'importation sur des marchandises autorisées. La Guilde des voleurs est impliquée dans presque toutes les activités criminelles du secteur. La corruption est donc un des principaux problèmes de la Garde, mais ce n'est pas le pire. Certains rapports laisseraient supposer que la Garde aurait fait en sorte que certains crimes ne soient pas résolus et aurait même participé à des exactions. La Connétable Fanshen est particulièrement préoccupée par ce qui se passe dans ce poste.

F2 : Auberge du Dragon vert. Cet établissement est le repaire d'aventuriers, de voleurs, de Rhéniens, de bateliers, de contrebandiers et d'autres représentants de la faune des bas-fonds qui apprécient les prix raisonnables et la nourriture copieuse. Ils aiment également la manière assez décontractée avec laquelle le propriétaire dirige l'établissement ; il n'a rien contre les bagarres et les mêlées générales. **Ricard Damaris** [N hm G8 ; pv 54 ; For 18/40, Dex 16, Con 15 ; *cotte de mailles* +2, *épée large* +2 (voir ci-dessous), *anneau d'action libre, amulette d'immunité aux charmes et aux illusions*] est également réputé pour être un très bon informateur et il connaît plus de rumeurs et d'histoires que la plupart des gens n'en entendent dans toute leur vie. Certaines de ces rumeurs sont très dangereuses et concernent des cultes secrets, des activités criminelles, etc. Sa femme, Florence, est une cuisinière médiocre mais une comptable experte ; on ne la voit presque jamais. Sa fille de 15 ans, Clarissa, est gâtée au-delà de toute mesure. L'Auberge du Dragon vert propose, à bon marché, une douzaine de chambres de piètre qualité.

Les armes et les armures sont généralement autorisées dans l'auberge et tous les videurs sont d'anciens soldats bien entraînés. Les bagarres et l'ivresse sont non seulement courantes mais, en plus, encouragées jusqu'à un certain point. Les aventuriers qui reviennent riches et victorieux d'une aventure célèbrent souvent l'événement ici, en payant à boire à toute la clientèle. Cet endroit est l'un des plus chauds de la ville.

Notes pour le MJ : Ricard possède une épée magique qui l'aide à maintenir la paix ; elle peut utiliser les sorts de *ténèbres* 3x/jour, *faiblesse* 2x/jour, et paralyser un être loyal par contact 1x/jour pendant 2d4 rounds. L'épée (portant le nom de Lame du Chaos) a les caractéristiques suivantes : CN, Int 12, Ego 12. L'amulette de Ricard lui confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de *charme*, ou les effets semblables à des sorts, ainsi qu'à la magie d'illusion. L'épée et l'amulette ont été volées il y a longtemps, dans un temple de Norébo, à Dyves. Tout fidèle de Norébo (surtout les voleurs et les prêtres) a entendu parler du vol de la *Lame du Chaos* si vous réussissez pour le personnage un jet d'Intelligence ; une récompense est offerte pour la restitution de l'arme ; la mort attend celui qui l'a volée (Ricard).

La fille de Ricard, **Clarissa** [CN hf V1 ; pv 3 ; Dex 15, Sag 5], dérobe de l'argent dans la caisse de l'auberge et dans les poches des clients ivres. Elle prévoit de voler les économies de ses parents, afin de partir vers des endroits plus intéressants comme Puysenar ou Le Havre. Moyennement attirante et séduisante, Clarissa est perfide et déloyale. Elle s'attache à tous ceux qui ont de l'argent.

F3 : Taverne de la Marée basse. Toutes proportions gardées, cette taverne est certainement l'une des meilleures tables de ce quartier. Peu d'armes, à l'exception des dagues, y sont tolérées. La nourriture est bonne, les boissons excellentes (mais chères) et de nombreux aventuriers viennent y dépenser leur fortune et raconter leurs histoires. Le propriétaire est un individu haut en couleurs nommé **Halloran le Borgne** [N hm M5/G14 ; pv 55 ; For 17, Int 15, Cha 15 ; *épée longue* +2] qui raconte les histoires les plus extravagantes sur son passé, affirmant avoir été un voleur, un chevalier, un magicien et un prêtre à divers endroits de Flanesse et même au-delà. Cependant, ses récits changent chaque fois. Il a perdu une jambe (remplacée par une jambe de bois) et un œil (couvert par un bandeau) et il porte de nombreuses cicatrices récoltées au cours de ses aventures. Lorsqu'il combat, il utilise sa jambe de bois comme un gourdin, en plus de ses attaques normales.

La Taverne de la Marée basse est fréquentée par des Rhéniens, des nobles, des criminels plus intelligents que la moyenne et tous ceux qui forment "l'élite" de ce quartier. Le Borgne (également appelé l'Estropié) est très populaire et tout le monde le protégera en cas de combat, bien qu'il puisse très bien se défendre tout seul.

Notes pour le MJ : Dans la cave de la taverne, un tunnel secret mène dans une canalisation enterrée, allant d'une grande citerne sous l'Université Grise (C1) à la Sélitane. Cette canalisation est large de 1,60 mètre. Elle est remplie d'eau, jusqu'à une poche d'air de 30 à 60 centimètres à son sommet. On peut donc s'en servir pour s'échapper, en cas de besoin. Le Borgne ne révèle son existence qu'à ses amis les plus proches. Quiconque la découvre peut l'utiliser pour avoir accès au labyrinthe des égouts de la ville.

F4 : Auberge du Chapeau du Mage. C'est une des meilleures auberges de ce quartier, elle est particulièrement réputée pour ses plats épicés servis avec des pommes de terre et du riz. La propriétaire, **Dwaven May** [NB ½ef M1 ; pv 2 ; Cha 15], est une demi-elfe qui a survécu à son mari humain et à tous ses enfants. Son âge est inconnu et elle ne parle jamais de son passé, bien que certains indices qu'elle a laissé filtrer permettent de penser qu'elle a plus de cent ans. C'est une excellente cuisinière et elle gère bien

son établissement qui compte de nombreux clients. L'auberge comporte 16 chambres qu'on peut louer à un prix raisonnable.

Notes pour le MJ : Dwaven était autrefois une grande magicienne demi-elfe de la Furyondie, mais elle a perdu tous ses amis, tous ses niveaux, sauf un, et presque la vie contre des morts-vivants dans un donjon anonyme. Aujourd'hui, elle ne connaît que quelques sorts (de niveau 1) mais ne les utilisera pas en public. Elle a eu de nombreux petits amis depuis les trente années qu'elle est installée à Faucongris mais elle ne laisse jamais quelqu'un prendre trop d'importance dans sa vie. Sans qu'elle le sache, son premier amour, un guerrier/voleur humain qui est mort dans le donjon, est aujourd'hui un vampire. Ce dernier a décidé de venir la retrouver en voyageant de nuit pour atteindre Faucongris.

F5 : Poste de la Garde de nuit. Ce poste reçoit un soutien massif du Temple Sacré de Saint Cuthbert (J4) pour maintenir l'ordre la nuit dans ce quartier subversif. Si l'on prend en considération la corruption qui sévit au sein de la Garde, il n'est pas étonnant que les deux formations ne s'apprécient pas et coopèrent rarement. Quand, il y a quelques années, l'organisation criminelle, les Métamorphes, fut démantelée, les Gardes de nuit contribuèrent à l'opération en intervenant dans l'entrepôt (F6) juste à côté de leur poste, qui servait de quartier général à ces assassins usant de magie. Les Gardes de nuit ignorent toutes les transactions troubles qui ne sont pas en rapport direct avec leur mission de protection. Ils interviennent en cas d'agression et conduisent à l'abri les personnes concernées, en restant dans le domaine du raisonnable et sans mettre en danger les endroits et les gens qu'ils sont chargés de protéger.

Notes pour le MJ : Les Gardes de nuit ont reçu des instructions selon lesquelles un ou plusieurs cultes bannis seraient à l'œuvre dans le Quartier du fleuve. On ignore de quels cultes il s'agit et où ils se trouvent. Quiconque peut fournir des informations à ce sujet sera récompensé et se fera de nombreux alliés (et des ennemis extrêmement dangereux). Bien que les gens désabusés soient persuadés que les Gardes de nuit ont été infiltrés par des groupes criminels, cela n'est jamais arrivé ; les gardes de nuit sont des gens de confiance.

F6 : Entrepôts McGloogan. Autrefois propriété d'un certain Tarnek McGloogan, cet entrepôt a été saisi par la ville après qu'une descente de la Garde et de la Garde de nuit y a découvert le quartier général de l'organisation criminelle des Métamorphes. La majorité du gang est aujourd'hui en prison ou a été tuée ; quelques-uns ont réussi à fuir la ville. L'entrepôt porte encore son nom car il a été racheté par plusieurs de ses cousins (moins criminels que lui), des marchands qui ont réuni leurs ressources pour remporter les enchères quand le bâtiment fut mis en vente. Beaucoup de marchandises de valeur sont entreposées ici, mais c'est un endroit relativement sûr puisqu'il jouxte le poste des gardes de nuit et que ceux-ci ont un contrat à long terme pour le protéger.

Notes pour le MJ : La salle secrète, sous les fondations de l'entrepôt, a été agrandie et est aujourd'hui utilisée pour stocker des marchandises de très grande valeur. Son entrée est cachée ; on peut facilement installer un système utilisant une poulie et une corde pour y descendre des charges importantes. La Guilde des voleurs a entendu parler de cette cave secrète et aimerait bien y jeter un coup d'œil ; elle envisage de creuser un tunnel à partir des égouts qui passent à côté. On peut trouver dans cette cave quelques objets magiques mineurs (surtout des potions), des composants pour sorts, des gemmes et des joyaux, des lingots de minerais rares et des objets volés dans des pays étrangers, qui ne sont pas spécialement interdits à Faucongris.

F7 : Auberge du Rat de rivière. Peu de Rhéniens acceptent de quitter leur vie nomade sur les barges, mais l'un d'eux s'en sort bien avec l'affaire qu'il a montée à Faucongris, un des rares endroits de Flannesse où les Rhéniens sont acceptés. Le Rat de rivière est la propriété de **Zalkan Sooth** [NB hm G4/V3 ; pv 20 ; For 16, Sag 17 ; *cimeterres* +2 ; nombreuses potions], un individu assez âgé ; il s'est installé ici en 545 AC, après un combat au cours duquel il tua un noble rhénien, ce qui lui valut d'être exilé. Malgré cela, il est assez apprécié de ses compatriotes (le noble était haï par tout le monde) et son auberge est très populaire chez les Rhéniens.

C'est un endroit bruyant, rempli d'ivrognes forts en gueule qui s'en prennent à tous ceux qui ne sont pas rhéniens, surtout les femmes. Les bagarres y sont fréquentes, mais le propriétaire ne présente la facture aux survivants que le lendemain. L'auberge est visitée régulièrement par la Garde, qui n'aime pas les Rhéniens, mais elle n'y reste jamais longtemps de peur de provoquer un affrontement sanglant. Les fidèles du temple de Pholtus (F8), quant à eux, tentent régulièrement de convertir les Rhéniens, mais ces derniers n'en ont que faire.

Notes pour le MJ : Quiconque cherchant des informations sur les Rhéniens serait bien inspiré de commencer par ici. Quelquefois, on peut y entendre des histoires sur leurs origines et sur leur monde natal. Les Rhéniens ne souhaitent pas quitter la Tærre et ils réfléchissent au moyen d'y vivre en toute sécurité.

La cave de l'établissement abrite des salles secrètes dans lesquelles les Rhéniens peuvent se cacher ou dissimuler des objets volés. On y trouve aussi une grande salle de réunion pour régler pacifiquement les désaccords entre les nobles de leur peuple ; Zalkan joue souvent un rôle de médiateur dans ces conflits et ses jugements sont pris au sérieux. Il a fait beaucoup pour que son peuple reste uni contre ses nombreux ennemis. Il conserve un grand nombre de potions magiques dans différents endroits de sa cave, qu'il utilise ou donne quand cela est nécessaire et sert la cause des Rhéniens.

F8 : Temple de Pholtus. Bien qu'il ne soit pas très grand, le Temple de Pholtus est superbe et solidement bâti. Délibérément construite dans un secteur au taux de criminalité très élevé, cette structure étincelante de marbre blanc est totalement symétrique et illuminée la nuit par différents sorts de lumière. On y trouve une petite chapelle et plusieurs cellules minuscules dans lesquelles vivent ses humbles prêtres, dans le recueillement et la dévotion. Le temple ne contient aucun trésor (les donations sont rapidement dépensées pour entretenir l'église) à l'exception de quelques vêtements et objets religieux. Le vénérable haut prêtre est **Arkandy Benris** [LN hm P12 – Pholtus ; pv 61 ; For 16, Sag 17 ; *bâton de combat* +4, *bracelets de défense* CA 3].

Notes pour le MJ : Arkandy et quelques prêtres mineurs d'alignement loyal neutre sont engagés dans des opérations secrètes visant à soutenir la théocratie d'Arbonne dans sa guerre contre le duché de Taine. La congrégation et les prêtres sont divisés sur ce sujet, les membres d'alignement





loyal bon étant souvent considérés comme des hérétiques par Arbonne, ce qui les trouble profondément. Benris, cependant, soutient Arbonne. Il prétend dépenser les dons pour l'entretien de l'église, mais il envoie à la théocratie une grande partie de l'argent sous forme de pierres précieuses. Les messagers sont des religieux fanatiques, entraînés comme des guerriers, qui combattent jusqu'à la mort pour ne pas donner les gemmes qu'ils transportent secrètement. De plus, Benris et ses prêtres recherchent tous les cultes chaotiques et maléfiques de la ville beaucoup plus résolument qu'avant, surtout ceux qui sont associés à Iuz. Les Diziens de Faucongris sont incités à se convertir et aller rejoindre la guerre sainte menée par la théocratie. Les prêtres sont assez discrets sur ce sujet puisqu'ils comptent bien, avec le temps, transformer Faucongris en grand temple de Pholtus ou tout du moins en fervent partisan d'Arbonne contre ses ennemis. Benris aimerait beaucoup obtenir des informations sur les ambassadeurs du Nyrond présents en ville.

F9 : Pompes funèbres de Gobayuik. Sans doute possible, **Selczek Gobayuik** [N ½om G5 ; pv 38 ; Con 16, Sag 8, Cha 4 ; *armure de cuir* +1, *cimeterre* +1] est le demi-orque le plus prospère de la ville. Assez âgé (45 ans) mais en bonne santé, c'est le maître de la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs. Horriblement laid et toujours vêtu de noir, il est assez riche et investit son argent dans différentes entreprises avec l'Union des agents de change et des prêteurs sur gages. Il n'a aucun ami connu et les autres membres de la guilde lui obéissent uniquement parce qu'ils en ont peur. Ils espèrent aussi qu'il les couchera sur son testament. Gobayuik hait les prêtres bons car ils sont mauvais pour les affaires (ils *soignent* les gens et les *ressuscitent*). Depuis des dizaines d'années, diverses plaisanteries circulent en ville à propos de ce maître de guilde, la plupart concernant ses relations sentimentales avec des morts-vivants.

La guilde est chargée de l'entretien des cimetières publics et de l'acquisition de nouveaux terrains pour les agrandir. En raison de la surpopulation, elle est sur le point d'acheter un grand terrain à l'est de la ville, le long de la piste de l'Éry. Elle a le monopole de la mise en terre des cadavres. Seul un certificat, délivré par la guilde et remis à l'Inspecteur des Impôts, Glodreddi Bakkanin, prouvant le décès et l'inhumation d'un individu permet de rayer ce citoyen des listes officielles du recensement ou des guildes ; autrement, la famille du défunt doit s'acquitter des taxes du mort. C'est pour cette raison que les membres de la famille d'un défunt s'arrangent toujours pour obtenir le certificat et faire enterrer le corps. La guilde travaille avec toutes les religions légales de la ville pour organiser les funérailles, le deuil, etc. Cependant, toutes les Églises méprisent profondément le demi-orque.

Notes pour le MJ : Gobayuik a trempé dans plusieurs affaires illégales, la plus importante (et la plus malhonnête) étant la vente de cadavres frais aux cultes maléfiques et aux nécromanciens de Faucongris. Le demi-orque connaît différentes méthodes pour contacter les fidèles de Nérull, d'Incabulos, etc. Pour une raison inconnue, il refuse cependant de traiter avec le culte de Iuz. De nombreux cadavres de pauvres et de personnes sans importance sont emmenés secrètement hors de la ville pour être animés en tant que zombies et squelettes, afin de servir de gardes ou d'ouvriers. Les cadavres des personnages importants sont quelquefois utilisés pour des projets beaucoup plus sinistres (interrogatoire magique, résurrection secrète suivie d'un sacrifice ou de torture, complots contre des membres de la famille encore vivants, etc.).

F10 : Entrepôt de l'Ouest. Cet entrepôt appartenait autrefois à Tomas Ratek, un marchand qui a soudainement disparu pendant la Grande Guerre. Depuis, il a été racheté et rebaptisé l'Entrepôt de l'Ouest. L'endroit est bien gardé mais pas par des Gardes de nuit ni par aucun autre spécialiste connu de la sécurité.

Notes pour le MJ : Cet entrepôt est le centre d'intrigues complexes. Tomas Ratek était le maître voleur en charge des opérations de la Guilde des voleurs dans le Quartier du fleuve. Un prêtre-voleur, Sharyn Messandier (chargé des opérations de la guilde dans le Quartier des voleurs) et lui-même, furent démasqués alors qu'ils se préparaient à renverser Org Nenshen pour prendre le contrôle de la Guilde des voleurs. Ils furent tous deux exécutés en 583 AC et remplacés par d'autres voleurs fidèles à Nenshen. L'entrepôt de Ratek fut mis aux enchères et racheté par un marchand qui engagea de nombreux voleurs pour des travaux de manutention, ne se doutant apparemment pas de leur vraie personnalité. La Guilde des voleurs se sert aujourd'hui de cet entrepôt pour organiser des réunions ou stocker du matériel pour ses opérations dans ce quartier. Aros Mander, le marchand qui a acheté le bâtiment, vient rarement dans les parages. La maîtresse voleuse du quartier, qui vit et travaille ici en tant que contremaître, se nomme **Merreck Purzell** [N ½ef V8 ; pv 31 ; Dex 15, *Bottes elfiques, cape elfique*]. Merreck et plusieurs autres voleurs habitent dans un appartement au-dessus de l'entrepôt.

Le marchand absent n'est pas ce qu'il semble être. Son vrai nom est **Andrade Mirrius** [NM hm P18 – Nérull ; pv 74 ; For 16, Con 15, Sag 18, Cha 15 ; *bracelets de défense CA 3, cape de protection* +3, *chapeau de déguisement, faucille* +4/+6 contre les neutres bons, *amulette d'immunité à la détection*, nombreux objets défensifs]. Il est un des deux Hiérarques qui ont fui la Société Cornue, en 582 AC, quand Iuz a envahi et conquis Molag. Vous trouverez des informations sur Andrade et ses alliés en J11. Son identité est complètement occultée par la magie. Il vit dans une cave secrète de l'entrepôt, oubliée de tous, dans laquelle il peut accéder par magie. Andrade sait que la Guilde des voleurs utilise l'entrepôt pour ses escapades ; cela lui convient parfaitement puisque l'endroit apparaît tranquille aux yeux de la guilde. Il tente d'affaiblir graduellement les forces de l'ordre et les guildes par la corruption, ce qui lui permettrait, avec du temps, de prendre le pouvoir avec les autres Hiérarques. (Ces dernières années un nouveau Hiérarque a été nommé, ils sont désormais au nombre de trois.) Andrade envisage de conduire une croisade contre Iuz et de détruire l'empire du demi-dieu.

Ses activités sont directement liées à la réapparition des cultes maléfiques dans la ville et à la recrudescence d'actes criminels qui laissent pantoise même la Guilde des voleurs. La nature exacte des complots d'Andrade est laissée à vos bons soins ; personne ne sait qui est réellement "Aros Mander", à l'exception de ses compagnons Hiérarques.

F11 : Auberge de la Barge. L'Auberge de la Barge est l'un des plus grands établissements de la ville. C'est un bâtiment à trois étages, avec deux tours surmontées d'un toit en forme de cône et une immense cave abritant une brasserie. C'était autrefois le quartier général d'une

compagnie commerciale qui a fait faillite sous le règne de Zagig Yraguerne. Toutes les salles sont décorées de peintures et de sculptures de navires. L'auberge est fréquentée par la clientèle de la Fosse (E8) et c'est l'un des endroits les plus bruyants et tumultueux des environs. Le propriétaire étant un nain, la plupart des clients sont également des nains, mais on y trouve aussi de nombreux aventuriers, des Rhéniens, des marins, des manutentionnaires et des voleurs. Quiconque sème le trouble est mis à la porte avec autorisation de revenir le lendemain.

Le tenancier se nomme **Brack Dentcreuse** [NB nm G12; pv 72; For 17, *anneau de protection* +4, *hache de bataille* +3], qui est décrit en Q4. Il est presque toujours présent dans son auberge, bavardant avec les clients et calmant les disputes entre nains. Il vient de Grisseuil après avoir commis un crime de lèse-majesté dont il ne parle jamais. On sait qu'il a divorcé, ce qui est unique pour un nain; lui en parler revient à le provoquer en combat. Il est apprécié des autres nains de la ville. Contrairement aux autres demi-humains, il n'aime pas trop les humains et les elfes. Il possède également les Constructions Navales de Dentcreuse (Q4), le long de la Sélitane, en dehors de la ville, mais il s'y rend rarement.

Notes pour le MJ : À environ 8 mètres sous la cave de l'auberge se trouve un énorme réservoir (17 x 30 mètres) très ancien, dans lequel se déversent plusieurs canalisations et égouts. L'un des collecteurs d'eaux pluviales se déverse dans la Sélitane, au nord.

Vers l'an 500 AC, un groupe de fidèles d'Incabulos construisit un quartier général secret auquel on pouvait accéder par une trappe dissimulée dans la cave de l'auberge. La trappe donne sur un tunnel qui mène dans un trou, au sommet du réservoir. Si on y tombe, on se retrouve plongé dans 5 mètres d'eau dégoûtante. Il faut descendre prudemment dans le tunnel, grâce à des barreaux de fer souvent glissants, jusqu'à la citerne, puis passer au-dessus de l'eau en s'accrochant au sommet du réservoir, à l'aide d'autres barreaux, pour atteindre un collecteur d'eaux pluviales dans un mur. On rejoint alors à pied une porte secrète dans le mur du tunnel, qui mène à un autre tunnel étroit permettant d'accéder au quartier général. Cette petite pièce basse de plafond mesure 13 x 27 mètres et se situe à peu près au même niveau que le réservoir. Un deuxième tunnel, de l'autre côté de la salle, conduit à un autre collecteur d'eaux pluviales qui revient vers la citerne.

Le réservoir abrite un nid de neuf tentamorts (voir ci-dessous). Ce nid a été installé ces dernières années, après que de jeunes spécimens eurent été amenés en ville par accident et jetés dans les égouts en raison de la pluie. Le nid n'a pas été découvert par les employés de l'Union des égoutiers, bien qu'un homme (un voleur) ait récemment été dévoré par le groupe. Si les tentamorts détectent de la chaleur ou entendent des bruits, ils se cachent dans de petits passages latéraux ou dans l'eau, où les égoutiers ne regardent jamais.

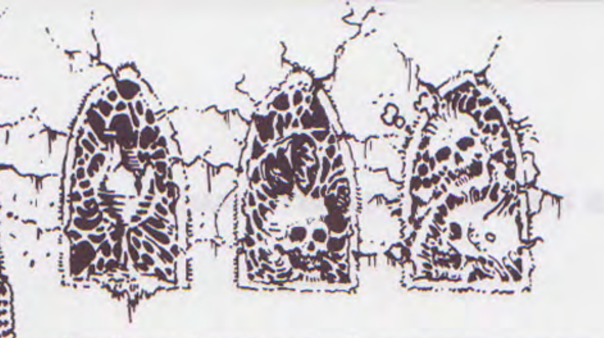
Tentamorts (9) : CA 3/1 (tentacules/corps); VD 1; DV 2/4 (par tentacule/corps); pv 2d8/4d8 (moyenne 9/18); TACO 17; At 2; Dég 1d6/1d6 (tentacules); AS voir ci-dessous; TA G (tentacules de 3 à 4 mètres) P (corps de 60 cm de diamètre); NM 8; AL N; PX 650. Voir MC5 MONSTROUS COMPENDIUM® GREYHAWK®Appendix, "Tentamort".

Un tentamort est une créature ronde, de couleur gris-vert, dont le corps est couvert d'une carapace et qui dispose de six minuscules pattes garnies de ventouses et de deux longs tentacules. Il peut grimper lentement sur n'importe quelle surface et utilise ses tentacules pour attaquer. Ces derniers sont détruits si leurs points de vie sont réduits à 0, mais ce n'est pas fatal à la bête. Un des tentacules peut s'enrouler autour d'une proie si le jet d'attaque est supérieur de 2 points au résultat nécessaire pour toucher (ou sur un 20 naturel). La victime saisie ne peut bouger les bras, utiliser des sorts ou une arme; elle peut tenter de se libérer une seule fois (jet sous la Force avec 1d20, mais la Force est réduite de 2 points pour ce jet). Sinon, le tentacule inflige 1d6 points de dommages par round jusqu'à ce que sa proie soit morte ou que le tentacule soit détruit.

Le bout de l'autre tentacule est garni d'épines osseuses de 15 centimètres; si ce tentacule s'enroule autour d'une victime (voir ci-dessus), ces épines lui injectent automatiquement un fluide digestif (aucun jet n'est nécessaire pour cette attaque). Si le tentacule est détruit au premier round après l'injection, il suffit d'utiliser, dans un délai d'une heure, un sort de guérison des maladies pour sauver la victime. Sinon, cette dernière meurt en 3 rounds, à moins qu'elle ne soit soignée par un sort de guérison. (Un sort de régénération, suivi de n'importe quel autre sort de soins, peut également faire l'affaire.)

Chaque tentacule peut attaquer une cible différente. Les tentamorts peuvent s'enfoncer dans l'eau pendant 4d4 rounds. Normalement, ils fuient devant le feu, le froid et tout ce qui peut couper leurs tentacules. Ils sont aveugles, mais peuvent détecter les vibrations, sentir la température et entendre les sons. Leurs glandes de poison se vendent 10d4 po.

L'ancienne salle où se réunissait autrefois le culte maléfique ne contient que quelques objets ayant appartenu à ses membres morts d'un empoisonnement accidentel. On trouve donc dans les débris six squelettes, des bougies, des couteaux, des couvertures et d'autres ustensiles divers. Cependant, cette salle abrite un occupant vivant : **Pyremiel Alaxane** [CM hm P13 – Iuz; pv 57; Int 15, Sag 18, Char 3; *anneau de protection* +1/+4 pour les porteurs maléfiques, *anneau d'immunité contre la détection* (comme l'amulette)]. Il fut ambassadeur de Iuz auprès de la cité de Faucongris jusqu'en 585 AC, quand il disparut, au début de la Grande Croisade du Nord de la Furyondie. Pyremiel se servit de ses objets magiques pour se cacher et il est traqué par la Garde depuis des années, sans résultat. Il se cache ici depuis, glanant toutes les informations qu'il peut, pour les transmettre par magie à son maître. Il n'est pas très actif et passe la plus grande partie de son temps dans un sommeil simulant la mort, grâce à des sorts. Il attend l'occasion de détruire la ville. Il se nourrit de rats et d'autres vermines. Pour l'instant, il n'a toujours pas été découvert par les égoutiers. Les tentamorts ne l'ennuient pas puisqu'il a souvent utilisé contre eux des sorts de *charme*. Ils ne l'aideront tout de même pas s'il est attaqué.



Actuellement, Pyremiel ne s'éveille que pour traquer et tuer des fidèles et des prêtres de Rao et de Saint Cuthbert à Faucongris (voir "Notes pour le MJ" en F12). Il a été très efficace jusqu'à présent car il attaque ses cibles au moment où elles sont les plus vulnérables, généralement pendant leur sommeil, et aussi parce qu'il s'en prend à des individus de bas niveau qui ne peuvent pas grand-chose contre lui. Il n'utilise la magie que pour trouver et tuer ses proies.

F12 : Temple de Rao. Ce temple de pierre et de bois, dédié au dieu de la paix et de la sérénité, est modeste en apparence mais particulièrement bien bâti. Le secteur qui se trouve autour est réputé pour être une zone de calme dans un océan de chaos. Le taux de criminalité dans cette oasis est remarquablement bas. Les offices religieux y prennent la forme de longs débats d'érudits sur des sujets religieux et sociaux, avec des questions et des commentaires de la congrégation. La récupération et l'utilisation de la *Crosse de Rao*, en Véluna, ont grandement bénéficié à l'image de marque de cette église à Faucongris, mais elle manque du caractère martial qu'apprécient les aventuriers. L'Église a de solides liens avec les fidèles et le clergé de Pélor.

Le temple abrite une douzaine de prêtres dirigés par **Jérôme Kasinskaia** [LB hm P20 – Rao ; pv 63 ; Dex 16, Sag 18, Cha 18 ; *cape de déplacement, anneau de protection* +4, *bâton-crosse de Rao* (+2 contre les neutres, +5 contre les personnages mauvais)]. Jérôme a l'air d'avoir 50 ans, mais il est beaucoup plus vieux. C'est un des plus hauts membres du clergé de Rao et il entretient d'excellentes relations avec les souverains et les ambassadeurs de Véluna. Il connaît Bigby, du Cercle des Huit. Il est depuis longtemps membre de l'Oligarchie de Faucongris, mais il ne participe pas beaucoup et se contente d'écouter et de donner son avis. Ses conseils sont toujours pris en compte, car il a la réputation d'avoir de nombreuses relations sur Flannesse et de savoir beaucoup de choses.

Notes pour le MJ : On ne s'attendrait pas à ce qu'une religion aussi pacifique soit liée à des intrigues, mais c'est pourtant le cas. La Crosse de Rao ayant été utilisée en Véluna pour repousser presque tous les serviteurs démoniaques de Iuz, juste avant la Grande Croisade du Nord, le demi-dieu a donné l'ordre à ses agents de détruire les fidèles de cet ordre. Au cours de l'année passée, cinq prêtres mineurs ont été assassinés dans leur lit par magie et Jérôme Kasinskaia désespère de connaître l'identité du meurtrier. Ce dernier est protégé par magie et il est impossible de savoir où il se trouve. Le meurtre d'un prêtre mineur de Saint Cuthbert, l'année passée, peut aussi être lié à cette affaire. La Garde enquête, mais n'a aucune piste ; les gardes de nuit non plus.

F13 : La Jarretière d'Argent. Cette grande demeure ancienne est la maison close la plus célèbre de Faucongris, un bâtiment à un étage dont on parle dans tout Flannesse. C'est une sorte de club pour les citoyens du Quartier du fleuve. Ces dernières années, on y a ouvert un bar où sont servies des boissons particulièrement onéreuses. L'établissement est dirigé par **Rhina l'Ogresse** [N hf G11 ; pv 83 ; For 18/00, Cha 15 ; *épée à deux mains* +3], une vieille femme d'une force physique et d'une taille incroyables (2,13 m). Rhina était une aventurière réputée de Rel Mord, qui combattait les armées du roi suprême dans sa jeunesse. Elle hait tout ce qui peut avoir un lien avec l'ancien Grand Royaume ou les nations qui lui ont succédé. N'ayant pas la langue dans sa poche et se montrant particulièrement agressive, Rhina est la représentante élue par le quartier auprès du Conseil Populaire de Faucongris. Elle est très populaire dans ce secteur. Son programme est simple : que le gouvernement laisse tranquille les entreprises du Quartier du fleuve.

Notes pour le MJ : Rhina a quelques problèmes avec les Églises locales (Trithéréon, Saint Cuthbert, Pholtus) parce qu'elle en a assez de leurs tentatives pour faire fermer son établissement. Après avoir botté les fesses à deux Fils Sacrés de Trithéréon le mois dernier, elle est sur la liste noire de l'Église en tant que "tyran maléfique". Rhina aimerait bien engager quelques hommes de main pour éviter que son établissement ne soit victime d'une invasion ou d'un incendie. Des lanceurs de sorts seraient particulièrement utiles. Elle ignore que quelques voleurs envisagent de s'infiltrer chez elle la prochaine fois que des prêtres de Trithéréon viendront dans le coin.

F14 : Temple de Trithéréon. Ce bâtiment trapu, avec sa tour basse, est le cœur d'une petite secte particulièrement agaçante de Trithéréon le Rassembleur. Cette religion, bonne mais opposée à l'autorité, incite à résister et à combattre les esclavagistes, les soldats, les forces de l'ordre, les gouvernements en général et les religions loyales (surtout celles de Saint Cuthbert et de Pholtus). Bien qu'elle n'ait pas beaucoup d'adeptes dans le Quartier du fleuve, sa congrégation est motivée et provoque des troubles hors de proportion avec sa taille. Cette religion est un foyer permanent de problèmes pour l'Oligarchie et le Seigneur Bailli, sans parler de la Connétable, et elle est sur le point d'être officiellement bannie pendant un temps, si elle ne met pas un frein à ses activités.

Le trésor du temple est une énorme cloche en or, d'une valeur de 12 000 po, qui est protégée par un *mur de force*. La cloche sonne toutes les heures le dieudi et au coucher du soleil les autres jours. La responsable du temple est **Janziduur Tueuse d'Euroz** [CB hf G7/P13 – Trithéréon ; pv 84 ; For 17, Sag 17 ; *armure de plates* +3, *lance* +3/+5 contre les humanoïdes, *anneau d'action libre, bâton de contrecoup*] qui a hérité de son surnom pendant la Grande Guerre, quand elle combattait dans la principauté d'Ulek. Elle n'est pas particulièrement intelligente, mais elle agit avec sagesse et c'est une héroïne locale. Ses fidèles sont beaucoup moins sages et souvent dangereux.

Notes pour le MJ : Si des personnages à l'air louche rencontrent une escouade de Fils et de Filles Sacrés (prêtres de niveau 4-6) en train d'entraîner des Initiés (prêtres de niveau 1-3) à l'art de la justice de rue, l'affrontement est presque certain. Les combats avec les fidèles de Pholtus sont particulièrement violents et ont, par le passé, gravement blessé certains protagonistes. Récemment, l'Église a envisagé la possibilité de s'en prendre à la Guilde des voleurs, ce qui serait une énorme erreur tactique. Mais la menace d'une défaite à plates coutures ne suffit pas à calmer les ardeurs de l'Église.

Janziduur aimerait déclencher une petite croisade contre tous les lanceurs de sorts maléfiques de Faucongris, pour les capturer ou les tuer sur-le-champ. Elle réfléchit à la meilleure manière d'y parvenir et cela pourrait avoir lieu dans quelques mois.

Pendant des années, Janziduur a tenu sous sa coupe, par le chantage, un des membres de l'Oligarchie. Laup Cobrun (voir V4) était un mercenaire qui avait gagné beaucoup d'argent en important des vêtements et des tapis bakluni à Faucongris. Bien qu'excellent entrepreneur, il manquait de jugement dans sa vie personnelle. Il avait une liaison avec la femme d'un prêtre

haut placé de Pholtus, ce que Janziduur découvrit et utilisa contre lui. Si Laup ne lui révélait pas tout ce qui se passait au cours des rencontres de l'Oligarchie, elle dirait tout au temple de Pholtus, ce qui signerait sa destitution. On finit par découvrir que Laup fournissait des informations à quelqu'un et il fut renvoyé de l'Oligarchie, laissant Janziduur sans informateur.

F15 : Hôtel particulier du Mage déchu. Cette résidence d'un étage appartenait autrefois à Otiluke, un magicien tué en 584 AC par Rary le Traître. Otiluke était le président de la Société de Magie, membre de l'Oligarchie et appartenait secrètement au Cercle des Huit. La demeure a été vendue ou louée plusieurs fois depuis sa mort, aucun acquéreur n'y restant longtemps. L'endroit est connu sous le nom d'Hôtel particulier du Mage déchu et n'a pas d'autre dénomination. Dans peu de temps, il sera encore à vendre. Otiluke avait de nombreux ennemis. Ces derniers continuent à venir chez lui dans l'espoir de l'y trouver et font fuir ses habitants.

Notes pour le MJ : Ce serait une excellente base d'opérations pour des aventuriers assez riches pour l'acheter. L'hôtel particulier n'a pas de cave, mais la plomberie (en partie magique, grâce à Otiluke) est en parfait état. La nature des ennemis d'Otiluke est laissée à votre appréciation; plusieurs étaient assez puissants et haïssaient vraiment le magicien. On soupçonne également Otiluke d'y avoir laissé plusieurs objets à sa mort, bien que sa propriété ait été pillée par les hommes du seigneur Robilar.

F16 : Le Poisson Sifflant. Cette auberge à un étage semble particulièrement grande, avec des portes et des fenêtres disproportionnées. Elle est tenue par un petit géant des collines orienté vers le bien, **Gruenab** [CB géant des collines-m DV 11+1; pv 67; For 19, Con 16; *grand bouclier* +3, deux *potions de hâte*]. Âgé de 87 ans, Gruenab est un aventurier à temps partiel et probablement la personne dont l'apparence est la plus étonnante de la ville, avec sa taille de 3 mètres. Il est bien accepté par son voisinage qui fait appel à ses services pour soulever des objets lourds. Le Poisson Sifflant est une des meilleures auberges du quartier. Gruenab y dirige une douzaine d'humains. La nourriture est bonne et les prix raisonnables.

Notes pour le MJ : Cette auberge est décrite dans l'aventure WGA1 *Falcon's Revenge*, p. 4-8. Gruenab devient légèrement impotent (pour un géant des collines), bien qu'il soit encore en bonne santé. Il aimerait mettre la main sur une *potion de longévité* pour recouvrer sa jeunesse. Il est prêt à promettre n'importe quoi à qui lui en fournira une. Si les PJ ne peuvent l'aider, il peut s'attirer des ennuis avec un magicien maléfique, un alchimiste ou un voleur.

Le Quartier des artisans

À l'époque où la Vieille Ville était la seule partie de Faucongris à être entourée de remparts, plusieurs petits commerces et entreprises artisanales s'installèrent autour du marché principal (aujourd'hui le Bas Marché) et le long de la route menant du marché aux fermes de l'est. Quand les murs de la Nouvelle Ville furent érigés, la section de la piste de l'Éry enclose à l'intérieur des remparts fut rebaptisée l'avenue des Artisans et elle devint, avec le Bas Marché, le cœur du Quartier des artisans.

Ce quartier abrite de nombreuses familles et membres de guildes qui travaillent dur. La population de passage est plus faible que dans les quartiers voisins (Quartier du fleuve, Quartier étranger et Clercville) et les gens s'y connaissent généralement en raison de leurs longues collaborations commerciales. Ils sont très fiers d'être citoyens de Faucongris et n'aiment pas trop les étrangers bien qu'ils restent polis et cordiaux. Les maisons ont tendance à être petites et rapprochées les unes des autres. Les ustensiles placés devant et servant d'enseigne renseignent facilement sur le type de commerce (les maçons ont d'imposantes façades de marbre ou de granite, les charpentiers exposent des œuvres en bois, les maisons des peintres sont badigeonnées de couleurs vives, etc.). Les rues sont propres et bien entretenues; les boutiques nombreuses; la criminalité est faible. Les voleurs et les vagabonds n'y sont pas tolérés. D'autres gens estiment que ce quartier est ennuyeux, mais ceux qui y vivent le trouvent confortable.

Une patrouille de la Garde arrive sur les lieux 2d8 rounds après avoir été appelée. Les Gardes de nuit et les gardes privés sont nombreux après le coucher du soleil, beaucoup de maisons étant également des boutiques (les appartements se situant à l'arrière ou à l'étage) pleines d'objets de valeur. Les familles se surveillent mutuellement et toute personne suspecte peut se retrouver face à des citoyens armés et furieux avant que la Garde ait été appelée. Les Agents du Peuple mettent rarement les pieds ici, craignant à juste titre que les artisans ne se vengent d'eux (en les rouant de coups ou en leur remettant des objets de qualité inférieure). Quand ils se montrent, ils essaient de bien se comporter.

Le Bas Marché : Le Bas Marché, également appelé le Vieux Marché ou le Petit Bazar, est ouvert tous les jours de l'aube au crépuscule. C'est un regroupement de baraques, de tentes, d'étals et de tables. Certains vendent des marchandises accrochées à leurs vêtements ou à leurs ceintures, ou bien encore tirent derrière eux de petits chariots. On peut y trouver n'importe quel objet commun utilisé à Faucongris, des couverts aux outils en passant par les armes, des vêtements aux petits bijoux, des jouets aux produits de la ferme. L'atmosphère y est détendue et les affaires tournent bien. Les prix sont moyens et varient en fonction des joutes commerciales que se livrent les marchands et les membres de guildes, qui tentent de vendre moins cher que leur voisin tout en faisant le plus de bénéfices possible.

Le lundi, le nombre d'étals double et le marché est envahi d'acheteurs qui cherchent des affaires et des objets spéciaux. Tous les objets communs du centre de Flannesse y sont vendus, y compris du bétail et de la volaille, des tissus et des vêtements importés, des œuvres d'art, des fruits et des végétaux rares, du matériel d'écriture, des lanternes et des instruments spécialisés. L'endroit prend des allures de cirque, avec des jongleurs et des démonstrations d'adresse dans tous les coins.

Le Bas Marché se divise entre le Marché Ouest, qui est assez désorganisé et où se rassemblent la plupart des marchands n'habitant pas en ville, et le Marché Est, qui est composé de rangées assez rectilignes de marchands locaux. Les deux marchés sont séparés par la Procession, qui serpente un peu entre eux selon la manière dont les baraques ont été placées. Au nord du Marché Ouest, se trouve l'Arbre des Pendus, un vieil arbre auquel les criminels étaient pendus avant que les remparts de la Nouvelle Ville soient construits. On considère que c'est un excellent endroit pour vendre et





les tarifs de location des espaces de vente situés autour sont doublés. L'activité du Bas Marché est surveillée par la Grande Tente (A10).

Louer un espace de vente de 2 mètres carrés dans le Bas Marché, pour une journée, coûte 5 pa. On peut obtenir des surfaces plus importantes pour un tarif proportionnel. Il faut payer à la Grande Tente, située au sud du Marché Est, et l'on reçoit alors une plaque de bois coloré servant de reçu. La plaque, numérotée, doit être exposée sur l'étal, la table ou la tente qu'installe le vendeur. En fin de journée, il faut rendre les plaques à la Grande Tente. Beaucoup de gens vérifient que les plaques sont bien exposées, pour s'assurer que personne ne vole le gouvernement; l'amende dans ce cas est assez importante.

Notes pour le MJ : Le Bas Marché est le terrain d'entraînement des apprentis voleurs de la Guilde des voleurs. C'est aussi un endroit de prédilection pour les mendiants et les immigrants sans-logis du Bas-quartier. Les gens du coin connaissent les précautions de base pour se protéger des pickpockets, ce qui réduit la chance d'une telle tentative de 5 %. Des personnages se rendant au Bas Marché ont 10 % de chances d'être victimes d'un tel vol; 25 % de chances, s'ils montrent leurs richesses ou en parlent. Les pauvres, les malades et les individus menaçants sont en général épargnés; les citoyens de classe inférieure sont beaucoup moins volés que les étrangers ou les marchands du coin.

A1 : Guilde des architectes et des maçons. Ce magnifique bâtiment imposant est une grande arche carrée qui enjambe la route de la Forge. Deux piliers carrés soutiennent huit épaisses poutres de bois de la largeur de la route, sur lesquelles repose le deuxième étage du bâtiment. Les deux premiers sont situés dans les piliers. Dans l'aile ouest, un musée labyrinthique contient des maquettes détaillées de certaines des plus grandes œuvres de la guilde avec des reproductions d'arches véritables, des portes de pierre pivotantes, etc. Les fondateurs de la guilde ont travaillé à la construction de la Grande Citadelle de Faucongris, du palais du Seigneur Bailli, à celle de l'Université Grise, de la Guilde des artistes du spectacle et à l'édification de bien d'autres bâtiments sous le règne de Zagig Yraguerne; ils ont d'ailleurs créé cette guilde après sa disparition.

Le pilier est contient une réserve d'outils rares, une bibliothèque d'œuvres architecturales et une salle de projets. On trouve, au premier étage, des salles de réunion et, au deuxième étage, un bar, une salle à manger, des salles de réunion ainsi qu'une salle de bal, au centre, juste au-dessus de la route. Le maître de la guilde est un certain **Goros Redpate** [LN nm G3; pv 22; Int 18], qui parle peu mais qui est très observateur.

Notes pour le MJ : La Guilde des voleurs s'est infiltrée à plusieurs reprises dans cette guilde pour se procurer les plans de bâtiments, dans la ville et aux alentours, de manière à mieux préparer ses rapines. La guilde est aujourd'hui dotée d'un excellent système de sécurité, composé de gardes entraînés, de mots de passe, de sorts, de serrures etc., pour éviter que ses plans ne soient volés ou recopiés. Certains plans dérobés par le passé sont recherchés par la guilde et tous ceux qui aideront, soit les voleurs, soit les architectes se feront de toute façon un ennemi redoutable.

A2 : Guildes des forgerons. Cette grande boutique est le quartier général de deux guildes de forgerons qui se sont formées après la disparition d'une plus grande guilde, à la fin des années 580 AC. On n'y fabrique pas grand-chose; ce bâtiment d'un étage contient principalement des salles de réunion, des documents comptables, un petit laboratoire d'alchimie pour tester les métaux, les bureaux des maîtres de guilde et quelques exemples des plus beaux ouvrages de ces organisations.

Le rez-de-chaussée abrite les bureaux de la Guilde Unie des forgerons, armuriers et ferronniers. Le premier étage est occupé par la Fédération des forgerons des métaux et des alliages (la "Guilde des chaudronniers" qui manipulent les alliages non ferreux, comme le bronze, l'étain et le laiton et des métaux comme l'étain, le plomb et le cuivre) et la Guilde des forgerons d'armes. Malgré de féroces affrontements il y a quelques années, les guildes s'entendent bien aujourd'hui, leurs spécialités n'étant pas trop en concurrence. Le maître de la Guilde Unie est **Jaskar Smithson** [N hm P4 – Jascar; pv 21; For 17; *marteau de guerre* +3]; celui des chaudronniers se nomme **Basher Grundig** [LN gm G6; pv 35; For 16, Cha 15]; et celui des forgerons d'armes est **Orrin Fendrefoudre** [LB nm G4; pv 34; For 18/02, Int 16; *hache de bataille* +3].

Notes pour le MJ : Toutes les guildes de forgerons recherchent constamment de nouvelles méthodes pour épurer les minerais et de nouvelles mines pour en extraire. Des sources particulières de métaux, comme un météore, une nouvelle mine naine, etc., les intéressent au plus haut point. Ces guildes évitent d'avoir recours à la magie pour leurs travaux, mais on teste actuellement une forge alimentée par magie. D'autres villes et pays aimeraient certainement mettre la main sur un tel objet. Les métaux extrêmement précieux, comme le mithril et l'adamantite, sont quelquefois utilisés par la Guilde des forgerons, qui possède des réserves de lingots de métaux dans les coffres de la Grande Citadelle (GC7) et dans ceux de l'Hôtel des Monnaies de la Ville (C7); elle conserve quelques échantillons sur place.

A3 : Poste de la Garde du Quartier des artisans. La Garde de ce quartier n'a guère autre chose à faire qu'organiser des patrouilles dans ce secteur tranquille et calmer quelques bagarres d'ivrognes la nuit. Les soldats sont calmes et détendus. La plupart vivent depuis longtemps dans ce quartier. Boire modérément pendant le service n'est pas considéré comme un crime. Ils sont très méfiants vis-à-vis des étrangers, mais restent polis et honnêtes. De nombreux gardes ont servi dans la Milice de Faucongris et ils sont très patriotes. Le Capitaine du poste est **Nellisir Avanson** [LB hm G6; pv 44; For 16, Sag 16, Con 16; *épée longue* +2].

Notes pour le MJ : Les agents de ce poste considèrent les voleurs comme leurs pires ennemis et font tout pour lutter contre eux. Un ancien membre de la Guilde des voleurs leur a révélé plusieurs secrets et des complots contre des commerces du quartier, avant d'être assassiné il y a quelques années. La Garde a utilisé ces informations pour surveiller certains voleurs au cours de leurs réunions secrètes. La tension monte entre la Garde et la Guilde des voleurs qui contrôle une grande partie du racket du quartier. Certaines guildes travaillent secrètement avec la Garde pour se débarrasser du racket et la Guilde des gardes de nuit (voir A9) pourrait également se mêler de l'affaire. Il semble certain que le sang va couler, beaucoup de sang.

A4 : Guilde des charpentiers. Ce grand bâtiment de bois à deux étages, construit sans plan

défini, est le quartier général de la Guilde des charpentiers. Il se dresse au sud du chemin des Briques. Le bâtiment est une véritable merveille si l'on en juge par la finesse de son extérieur mais le tout semble exagéré. Le rez-de-chaussée abrite un musée public, une boutique où l'on travaille le bois et un atelier d'apprentissage. Le premier étage est occupé par les salles de réunion et un petit bar, ainsi qu'une bibliothèque où l'on trouve des plans de bâtiments et des échantillons des différents bois de Flannesse. Au dernier étage, il y a un dortoir pour les apprentis qualifiés, leur atelier et le bureau du maître de guilde **Paks Teros** [N ½ em G3 ; pv 12 ; Dex 17].

Notes pour le MJ : Paks Teros veut accroître l'exploitation forestière à l'est de la Forêt Noueuse mais ses hommes subissent les attaques des humanoïdes. Ces derniers semblent venir des cavernes de Sombrépine. Teros souhaite engager un groupe pour découvrir l'emplacement exact de ces cavernes de façon à prévenir l'Oligarchie et à demander que l'endroit soit nettoyé par la Milice de Faucongris. Les orques et les ogres ne sont cependant pas les seuls problèmes. Les elfes de la forêt sont furieux que les bûcherons détruisent des arbres et transforment les terrains défrichés en fermes. À terme, la Forêt Noueuse risque de disparaître. Cette lutte entre les elfes et Faucongris n'est pas récente, mais l'énorme afflux d'immigrants sur le domaine a poussé la ville à étendre ses villages et ses fermes. Cela laisse peu de place à des compromis.

A5 : Guilde des artistes. Quand Zagig disparut, au siècle dernier, certains affirmèrent que son successeur dans le domaine de la folie était Sir Ren, un noble ayant reçu son titre d'Archimage Fou. Sir Ren aimait toutes les formes d'art, de la comédie à la musique en passant par la peinture. Il fit fortune en faisant le commerce d'anciennes œuvres d'art récupérées dans des donjons (par des méthodes douteuses), et il s'était fait construire un petit château sur une colline artificielle. Avant sa mort, il légua son castel et toute sa collection à la Guilde des artistes qui n'avait été créée que quelques années auparavant. Cela catapulta la petite organisation au niveau des groupes de pression les plus puissants de la ville, mais son influence a toujours été très discrète. La Guilde des artistes est constituée de bardes, de chanteurs, de jongleurs, de clowns, de musiciens, d'acteurs, d'acrobates, de peintres, de sculpteurs, etc. Les rivalités internes sont intenses, mais n'ont aucune influence sur ceux qui n'en font pas partie.

Le bâtiment de la guilde (que l'on appelle quelquefois le "château des artistes") abrite une des plus belles collections d'œuvres d'art de Flannesse, ainsi qu'un petit théâtre, des salles de réunion, des salles de classe, deux petites bibliothèques d'œuvres littéraires, un réfectoire, un temple dédié à la déesse Lirr et des appartements pour la plupart de ses membres. Le château possède un petit donjon réparti sur plusieurs niveaux où sont entreposés les costumes, les accessoires, le vin et la nourriture ; certains membres de la guilde y vivent, préférant la solitude.

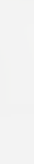
Le petit théâtre est généralement utilisé pour des répétitions mais aussi pour des spectacles privés en avant-première, avant qu'ils soient donnés au Grand Théâtre. (Les nobles et les ambassadeurs paient 15 po pour ce privilège.) La galerie d'art est ouverte l'après-midi, six jours par semaine, et toute la journée du dieudi ; l'entrée coûte 1 pa. Puisqu'il est connu que le magicien Otto (du Cercle des Huit) est un mécène de la guilde, on se doute que cette galerie est protégée par magie. Les apprentis y sont souvent employés en tant que gardes, jouant aussi un rôle de guides et répondant aux questions sur les œuvres et sur la guilde. Les jours de festivités, des "gardes" en uniformes chamarrés paradent sur les remparts du château et d'énormes drapeaux et oriflammes sont accrochés à des perches et au sommet des tours.

Notes pour le MJ : La galerie d'art est protégée magiquement contre les voleurs, de manière intensive. De nombreux magiciens et prêtres ont utilisé ici des sorts qui ne peuvent endommager les œuvres mais donnent l'alarme en cas de vol. En raison de multiples tentatives de cambriolages dans le passé, la guilde n'apprécie pas du tout la Guilde des voleurs, bien que certains membres de la Guilde des artistes travaillent secrètement pour elle. Il existe une rivalité permanente entre les voleurs qui veulent les œuvres d'art et ceux qui soutiennent la Guilde des artistes (y compris Otto et plusieurs prêtres de Lirr) et qui s'occupent de sa protection. Un nouveau problème a été mis en lumière pendant la Grande Guerre, quand certaines personnes visitant la galerie essayèrent d'endommager les œuvres du Grand Royaume. Diverses pièces sont désormais protégées par des barrières de *verre d'acier*.

Bon nombre d'œuvres d'art ont été récupérées dans des donjons, il y a plusieurs dizaines d'années, et certaines posent quelques "problèmes" assez particuliers. Il y en a qui sont maudites ou piégées par magie : elles sont donc mises à part et manipulées avec beaucoup de précautions. D'autres sont fragiles ou recherchées par des gens qui estiment qu'elles leur appartiennent (ayant été la propriété de leurs familles avant qu'on les leur vole et qu'elles soient "récupérées" par des aventuriers). Certains objets renferment aussi des indices pour résoudre des mystères ancestraux ou donnant accès à d'immenses fortunes et à de terribles dangers.

A6 : Guilde des ouvriers du cuir. Une ancienne guilde d'ouvriers du cuir, de forgerons et d'autres professions se scinda en plusieurs organisations plus petites, à la fin des années 580 AC. Les ouvriers du cuir et leurs partenaires (les cordonniers, les fabricants de selles, etc.) conservèrent ce bâtiment. La scission était prévue depuis longtemps ; la plupart des guildes étaient organisées selon un décret de l'Oligarchie qui regroupait les ouvriers non par le travail qu'ils accomplissaient mais par les matériaux qu'ils utilisaient et l'endroit où ils vivaient. Ce système maladroit fut balayé après la Grande Guerre quand le commerce se remit à fleurir et que tout le monde courait après la moindre pièce de cuivre. Bien que les fabricants de bottes, les fabricants de selles et les fabricants d'armures de cuir aient peu de choses en commun, à part le fait d'utiliser du cuir (et rarement la même sorte de cuir), ils se sont unis pour renforcer leur position commerciale auprès des marchands qui vendent leurs produits et vis-à-vis de l'Oligarchie qui décide des lois concernant le commerce.

Le bâtiment de la guilde expose plusieurs échantillons de ses œuvres et abrite des salles de réunion pour ses membres. À l'arrière du bâtiment, se trouve le luxueux appartement du maître de la guilde, **Harran Fanshen** [N hm niveau 0 ; pv 3 ; Cha 17], qui n'a aucun lien de parenté avec la Connétable Dérider Fanshen. Harran est un personnage populaire, meilleur administrateur qu'ouvrier du cuir. Plusieurs bâtiments proches de la guilde sont des boutiques vendant différentes sortes d'objets en cuir. De nombreux sorts ont été utilisés dans le secteur pour que l'air soit dirigé vers le





haut et ainsi éviter que tout le voisinage n'ait à supporter l'odeur des produits de tannage du cuir. Ici, les aventuriers peuvent tirer un bon prix des peaux de créatures rares.

Notes pour le MJ : La Guilde des voleurs commande quelquefois des bottes, des gants ou des armures de cuir spéciales, qu'Harran lui fournit avec joie, en échange d'une protection contre les vols. La Guilde des voleurs estime qu'elle profite largement de cet arrangement, puisque la Guilde des ouvriers du cuir n'est pas réputée pour abriter de grandes richesses. Ce qui n'est pas vrai. Harran a découvert que ses appartements contenaient plusieurs objets magiques entreposés ici par l'ancien maître de la guilde, mort dans un combat de rue une dizaine d'années plus tôt. La plus belle découverte d'Harran est une *armure de cuir* +3 qui lui permet d'utiliser un sort de *bouclier* deux fois par jour, au niveau 12.

A7 : Les Produits du Moulin. Le premier bâtiment que l'on aperçoit en arrivant en ville par la Porte des Druides est la boutique "Les Produits du Moulin" qui vend du vin, de la bière, de la pâtisserie, du fromage et de la viande séchée. La boutique est contiguë à la maison de la propriétaire, **Karine Kéoffel** [NB hf niveau 0; pv 2; Int 16, Cha 15; 44 ans; voir ci-dessous], une petite femme pleine de gaieté qui est connue dans le quartier. Six jeunes femmes du voisinage se relaient pour travailler dans la boutique. Tout le monde sait que Karine entretient depuis longtemps une liaison avec un aventurier qui vient en ville plusieurs fois par an. Elle raconte bon nombre de ses aventures fabuleuses et dramatiques à ses clients, si elle découvre que ce sont aussi des aventuriers. Elle admet cependant bien volontiers que la plupart de ces récits doivent être purement imaginaires. Elle appelle son petit ami "Yr". Il est intéressant de noter que la boutique n'a jamais été cambriolée par des voleurs. Il y a bien quelques clients étrangers qui posent problème aux employées. Les hommes du quartier surveillent ce commerce et sont toujours prêts à en éjecter de mauvais clients.

Notes pour le MJ : Le petit ami de Karine est effectivement un aventurier. C'est également un individu très puissant et ses histoires, bien qu'extraordinaires, sont entièrement vraies. Il était autrefois membre de la Citadelle des Huit, groupe originel du Cercle des Huit dont les membres connaissent bien cet individu. Il se nomme **Yrag** [N hm G13 ; pv 93; For 18/46, Int 15, Dex 16, Con 16, Cha 17; nombreux objets magiques]. C'est un des seigneurs de Faucongris et un ami de Mordenkainen, de Bigby et d'autres personnalités. Peu de gens savent qu'Yrag est beaucoup plus vieux que son apparence ne le laisse supposer, car il a ralenti son vieillissement par magie. Il pense être âgé d'environ 205 ans. Il a été l'ami de Zagig Yraguerne qui l'avait recueilli enfant, alors qu'il errait dans les rues. Yrag doit son nom à son père adoptif, qu'il vénère aujourd'hui en tant que Zagyg. La puissance d'Yrag a varié au cours des années, en raison de malédictions, d'attaques de morts-vivants, de blessures, etc., mais il a toujours été un guerrier.

Grand, musclé et vigilant, Yrag voyage en se faisant passer pour un mercenaire et un aventurier et en se faisant appeler Yr (un nom peu répandu dans cette région à cause de ses racines suelloises). Il est très épris de Karine; ces derniers temps, c'est la seule personne qu'il voit en ville en plus de Nérof Gasgal et du Capitaine-Général Tigran Gellner. Yrag a quitté la Citadelle des Huit il y a plusieurs années, après la Grande Guerre, à la suite d'un désaccord avec Mordenkainen sur la politique à appliquer à long terme. Il est secrètement le seigneur de Château-Gué, à l'ouest de Faucongris, où la route des Berges traverse la Sélitane et devient la route du Couchant menant vers Dyves.

Yrag a un problème majeur : au cours de ses aventures, il s'est fait un grand nombre de puissants ennemis parmi une cabale de lanceurs de sorts et de démons. Cette cabale n'est pas originaire de la Tærre; sa forteresse, située sur un demi-plan, fut détruite par Yrag et ses associés et les survivants ont fui ailleurs. Ces derniers recherchent Yrag et ne reculeront devant rien pour l'anéantir, lui et tous ses amis, sa famille et ses alliés. Yrag se déplace tout le temps, sachant qu'il est traqué mais chassant lui-même les démons. Il dispose de protections magiques exceptionnelles, mais n'est pas invulnérable. Karine est son seul amour et son point faible. Pour la défendre quand il est absent, il lui a donné un bijou magique à l'air insignifiant (agissant entre autres comme une *amulette de bouclier mental*, un *anneau de protection* +3, etc.). Nérof a informé la Guilde des voleurs que personne ne devait s'en prendre à la boutique "Les Produits du Moulin", mais il n'a pas expliqué pourquoi.

A8 : Fontaines de la Nouvelle Ville. Lors de la construction des remparts de la Nouvelle Ville, on découvrit une rivière souterraine. On décida d'aménager un petit lac pour le voisinage, de l'autre côté du Mur Noir, et plusieurs nouvelles guildes s'unirent pour construire au milieu du bassin des fontaines de pierre et de métal particulièrement jolies. Le bassin de 25 mètres de côté est carré et profond de 60 centimètres. Il est entouré d'un chemin pavé et d'un petit rebord haut et large de 30 centimètres. Les fontaines peuvent projeter de l'eau jusqu'à 10 mètres de haut; elles ont été enchantées pour être mises en marche par la lumière du soleil, elles ne fonctionnent donc que quand il fait beau. Les pièces de monnaie jetées dans le bassin pour avoir de la chance sont récoltées par les prêtres de Bléredd et d'Ulaa, pour les œuvres charitables de la Guilde des architectes et des maçons.

Notes pour le MJ : Quiconque est supris en train de voler dans le bassin est corrigé par les gens du coin, déshabillé et chassé. Les voleurs professionnels estiment que le trésor de ces fontaines ne vaut pas qu'ils perdent leur temps et ils l'ignorent.

A9 : Poste des Gardes de nuit. La Garde de nuit de ce quartier a beaucoup de travail pour surveiller tous les commerces du coin. Son principal souci est d'assurer la protection des boutiques qui refusent le racket de la Guilde des voleurs, ce qui contribue à créer une situation des plus tendues entre la Garde de nuit et les voleurs. Ce poste est assez grand et bien fortifié; le bâtiment a été acheté secrètement par de riches membres de l'Église de Saint Cuthbert et offert à la guilde pour contribuer à restaurer l'ordre et la loi dans la ville. Les gardes de nuit ont eu vent des rumeurs concernant la recrudescence des cultes maléfiques dans la Vieille Ville et ils se considèrent comme les gardiens du Quartier des artisans, le protégeant de la mauvaise influence de la Vieille Ville (qu'ils estiment totalement corrompue) s'infiltrant par la Porte Noire.

Notes pour le MJ : Les gardes de nuit sont en contact avec le poste de la Garde (A3) et envisagent de se joindre à elle pour une petite croisade afin d'expulser les voleurs de ce quartier, ce qui permettrait d'obtenir le soutien de l'Église de Saint Cuthbert dans ce conflit. L'Oligarchie ne se rend pas bien compte de

l'ampleur du problème et n'a donc pris aucune mesure pour apaiser la situation. La Guilde des voleurs essaie d'infiltrer la Guilde des gardes de nuit, mais elle n'a pas réussi à en apprendre beaucoup sur ses plans. Le conflit risque fort de dégénérer en une violente guerre de rue.

A10 : La Grande Tente. C'est l'équipe administrative de la Grande Tente, un énorme pavillon de 13 mètres de haut et de 17 mètres de diamètre, zébré de rouge et de blanc, qui tente de gérer au mieux le désordre régnant dans le Bas Marché. Tous les jours, avant l'aube, des comptables, des gardes, des messagers et des lanceurs de sorts mineurs (des prêtres de Zilchus) de l'Union des marchands et commerçants de Faucongris se réunissent ici pour surveiller les transactions effectuées sur cet énorme marché. Les locations d'espaces de vente sont enregistrées ici et régulièrement contrôlées. Les problèmes entre les marchands et leurs clients sont rapidement résolus. Au crépuscule, l'équipe administrative fait le compte des recettes de la journée et se rend sous bonne garde au bâtiment de l'Union (V4). La tente, faite d'une matière résistante au feu, n'est jamais démontée.

Dans cette ville, les rivalités entre les marchands sont extrêmes et on mène la vie dure aux marchands étrangers qui y louent des espaces de vente. Dans le Bas Marché, les commerçants d'Âprebaie, de la Côte Sauvage, de Dyves et du duché d'Urnst sont traditionnellement des rivaux. Cette rivalité a continué même après la Grande Guerre, les négociants du duché perdant des espaces de vente au profit des vendeurs combatifs du Havre et d'Âprebaie. Les marchands demi-humains sont spécialisés dans des marchés qui ne sont pas très disputés par les autres groupes (des produits de boulangerie et de la nourriture d'Ormeville, des équipements en fer forgés par les nains de Grisseuil et de Karakast). Cependant, avec la récente location de tout un immeuble du Quartier étranger à la Guilde royale des marchands du Royaume-Uni d'Ahlissa (E5), tout le monde redoute qu'Ahlissa n'écrase tous ses concurrents des Haut et Bas Marchés, mais aussi le commerce des caravanes. (Les mauvais jours du Grand Royaume n'ont pas été tout à fait oubliés même si on n'en parle pas.) La bonne nouvelle, c'est que ça ne risque pas d'arriver du jour au lendemain. La Guilde Royale agit avec beaucoup de précautions, car elle a appris la prudence sous le long et tyrannique règne des Ivids, de la Maison Naélax. Mais si la guilde devenait un peu plus agressive, ce serait une tout autre histoire.

Notes pour le MJ : Comme on peut s'y attendre, la Grande Tente est le siège d'activités illégales secrètes. De l'argent est détourné, certains marchands bénéficient de privilèges ou sont injustement exclus du marché, les pots-de-vin sont fréquents et il arrive que certaines marchandises disparaissent, et ce n'est pas uniquement du fait de la Guilde des voleurs. Toutes les semaines, on assiste à des sabotages et à des agressions. Il est cependant assez rare que ces activités illégales affectent les affaires et la plupart des gens font avec et réalisent malgré tout beaucoup de profit. La plupart de ces activités ne concernent pas les aventuriers, mais quiconque a des amis ou de la famille exerçant une activité commerciale entendra souvent parler de ces "monstres criminels, traîtres, grippe-sous et ingrats" qui gèrent le Bas Marché.

A11 : Demeure d'Halmaster. Ce grand bâtiment de trois étages est la propriété d'un homme qui est à la fois membre de l'Oligarchie, haut dignitaire de l'Union des marchands et commerçants et agent inactif de la Guilde des voleurs : **Carmen Halmaster** [N hm V8; pv 25; Int 17, Cha 15; nombreux objets magiques]. Halmaster a commencé dans la contrebande et il connaît très bien les villes et les gens importants de la Côte Sauvage.

Au cours des dix dernières années, son entreprise de vente de laine est devenue tellement importante qu'il a dû limiter ses activités traditionnelles de voleur, il s'enrichissait plus vite et plus sûrement. Depuis une tentative d'assassinat en 589 AC, Halmaster est sujet à des tremblements incontrôlables et incurables, dus au poison utilisé pour le tuer; il se déplace avec une canne (VD 6) et a beaucoup de mal à tenir quelque chose. Cependant, son esprit est toujours aussi aiguisé.

La demeure d'Halmaster est au cœur du commerce de confection de Faucongris, son propriétaire étant lié par contrat et par divers accords à tant de marchands de vêtements et de tissus de la région. Halmaster est à la source de la dernière mode qui sévit en ville.

Les réunions de la Guilde des ouvriers du textile, rassemblant les tisserands, les tailleurs, les couturières, les teinturiers, les fabricants de rideaux, les fabricants de fils, les chapeliers, etc., se tiennent également dans ce bâtiment. Cette nouvelle guilde a été créée à la fin des années 580 AC. Carmen Halmaster entretient d'excellentes relations avec elle et a certaines difficultés à lui tenir tête sur certains sujets. Les membres de la guilde et leurs boutiques sont disséminés dans tout le Quartier des artisans et dans le Quartier étranger; ils n'ont pas de maître de guilde, mais sont dirigés par un comité élu, composé d'un représentant par type d'activité. Les jeunes femmes coupables de délits mineurs sont souvent condamnées à travailler pour des gens de cette profession. Elles travaillent dur pendant de longues heures et ne sont pas payées.

Notes pour le MJ : Des prêtres et des magiciens devins ont découvert que Halmaster avait été la cible d'une conspiration ourdie par un culte maléfique de la cité. On ignore toujours de quel culte il s'agissait et quels étaient ses motivations et ses objectifs. Cette nouvelle n'a pas été rendue publique et la tentative de meurtre a été minimisée par l'Oligarchie. On a dit que c'était Nérof Gasgal qui était la cible de ces attaques, ce qui amuse beaucoup Halmaster. L'assassin a été capturé par les gardes du corps d'Halmaster, mais il est mort en prison avant d'avoir parlé. On n'avait pas réussi à lire ses pensées et il fut impossible de le contacter après sa mort. Il ne révéla rien qui puisse donner un indice à son sujet ou sur sa mission. Le corps est gardé par la Guilde des voleurs qui espère en apprendre plus sur lui par magie. Halmaster se montre particulièrement paranoïaque désormais et il craint notamment les prêtres qu'il ne connaît pas; il évite de se trouver à proximité d'étrangers.

De temps en temps, il loue les services de personnes qu'on lui a recommandées pour envoyer ses instructions à ses agents dans diverses villes, notamment Dyves, Le Havre, Puysenar, Âprebaie et Radigast (dans le comté d'Urnst). Un membre de la Guilde des voleurs particulièrement apprécié peut hériter d'une de ces missions. Cependant, la guilde elle-même a sans doute été infiltrée par ce culte maléfique et le groupe qui s'en est pris à Halmaster risque de s'attaquer à ses messagers.

Halmaster s'intéresse aussi à la qualité de la laine de certaines espèces de chèvres géantes des montagnes, que l'on ne trouve que dans les Abbor-Alz et les Cairannes, près du duché d'Urnst. Il souhaite engager un groupe de confiance qui doit lui ramener une douzaine de spécimens vivants





pour en faire l'élevage ; la paie est généreuse. Cette zone est réputée pour abriter des bandits, des orques, des wivernes, des oiseaux-rocs, des griffons et bien d'autres créatures. Certains affirment que le fameux Cairn d'Argent se trouve dans le secteur.

Le Quartier des voleurs

On dit que si la Nouvelle Ville de Faucongris devait disparaître de la surface de la Tærre, cela n'affecterait en rien la Vieille Ville – mais l'inverse n'est pas vrai. Bien que le Seigneur Bailli et l'Oligarchie gouvernent à partir de la Nouvelle Ville, les principales bases de leur pouvoir se trouvent dans le Quartier des voleurs de la Vieille Ville, profondément enracinées dans la Guilde des voleurs et dans l'Union des marchands et commerçants. Toute décision qui y est prise affecte tout ce qui se passe dans la cité, et même sur tout le centre de Flannesse.

De nombreuses familles de la classe inférieure sont installées dans la Vieille Ville depuis des générations, mais le quartier accueille aussi des immigrants tentant d'échapper au Bas-quartier où se retrouvent la plupart d'entre eux, qui n'ont ni foyer ni argent. Il existe donc de subtiles différences ethniques entre chaque rue du Quartier des voleurs. Les demi-humains sont rares, généralement des fugitifs de clans lointains, mais la plupart des demi-orques de la ville vivent ici. Ce secteur est aussi difficile que le Quartier du fleuve mais beaucoup moins chaotique et mieux organisé. On y trouve moins de gens de passage.

Ici, la criminalité est rampante, car tout le monde sait que les voleurs dirigent le quartier. Il y a cependant un certain respect de l'ordre civil découlant d'années de règles imposées par la Guilde des voleurs. Les meurtres sont généralement des règlements de comptes entre criminels ; les habitants du quartier sont souvent agressés pour leur argent mais rarement tués, pour éviter d'attirer l'attention de la Garde. Très peu d'assassins sont capturés et encore moins condamnés, sauf si la victime est quelqu'un d'important. Les vols à la tire et les petits délits sont nombreux et habituellement ignorés par les autorités. La plupart des riches criminels jouissent d'une totale impunité et les délinquants les plus pauvres finissent en prison ou en maison de correction. La plupart des malfrats "actifs" sont de jeunes mâles, le chômage étant ici très élevé ; les criminels plus âgés sont généralement des voleurs de talent ou des chefs de bandes.

Malgré une telle anarchie et une telle corruption, les forces de l'ordre sont présentes et tentent de changer les choses. La Garde de nuit est le groupe le plus puissant, ses hommes protégeant les citoyens et les affaires commerciales contre les malandrins qui abondent dans le quartier. De nombreuses personnes économisent leur argent pour se payer leur protection. Les prêtres de Saint Cuthbert surveillent de près les Gardes de nuit pour s'assurer que des éléments criminels ne viennent pas transformer cette guilde en gang de racketteurs, au détriment des habitants sans défense de la Vieille Ville. La Garde, présente pendant la journée (avec le maximum de gardes présents), déploie la nuit deux patrouilles complètes qui circulent ensemble.

VI : Agence de Placement de Turin. Lorsque Turin Traquemort quitta l'Oligarchie pour devenir commandant de la garnison du Havre, il conserva cette entreprise, qu'il avait achetée en 578 AC. Toujours appelée Agence de Placement de Turin, elle propose les services de serviteurs expérimentés et disciplinés aux clients les plus riches de la ville. Des maîtres d'hôtel, des servantes, des cuisiniers, des ouvriers, des jardiniers, des valets et toute autre catégorie de serviteurs peuvent être loués temporairement ou de manière permanente. Beaucoup, dans la Vieille Ville, considèrent qu'un emploi dans cette agence est leur seule chance d'avoir une vie meilleure.

L'agence fait attention à ne recruter que les meilleurs, ceux qui sont raisonnablement polis et dignes de confiance. Ce fut beaucoup plus délicat pendant la Grande Guerre et après, les réfugiés qui s'entassaient dans la Vieille Ville n'étant souvent ni dignes de confiance ni polis. Les choses ont tendance à s'arranger aujourd'hui et il est plus facile de trouver de bons candidats.

Turin Traquemort (voir E1) n'est presque jamais présent dans l'établissement. L'affaire est gérée à sa place par une femme de 26 ans, une ancienne serveuse et comédienne. **Xérien Albhart** [N hf V4 ; pv 18 ; Dex 17 ; *dague* +1] aime beaucoup son travail puisqu'il lui permet de rester en relation avec les mécènes et les personnalités importantes dans le domaine de l'art. Elle n'était pas une très bonne comédienne, comme beaucoup de gens en ville le savent, mais il lui arrive d'être dépressive et personne ne veut briser ses illusions. Xérien est arrivée à Faucongris en 579 AC, venant d'Admundfort, après l'invasion de la Pavoisie par les Royaumes Brigands et la Société Cornue, avant la Grande Guerre. Elle parle peu de son passé, mais elle estime que les Chevaliers de la Sainte Pavoisie sont odieux, tyranniques et mesquins. Elle affirme que son père est quelqu'un d'important, mais elle ne veut pas révéler son identité. (Sa mère et lui n'étaient pas mariés et il disparut avant sa naissance ; elle parle rarement de cela.). Sa mère est morte en la mettant au monde ; Xérien a été élevée par des gens de sa famille qui disparurent quand Admundfort tomba entre les mains de Iuz, il y a plus de dix ans. Elle n'a pas d'autre famille connue.

Notes pour le MJ : Ce dont personne ne se rend compte, c'est que les serviteurs envoyés dans la Nouvelle Ville sont en fait des espions au service de la Guilde des assassins. Ces "domestiques" ne sont pas armés mais très utiles, car ils rapportent tout ce qu'ils entendent ou voient. La guilde vend alors ces rapports aux personnes qu'ils intéressent, particulièrement à la Guilde des voleurs. Certaines informations sont conservées bien soigneusement (elles pourraient s'avérer utiles dans l'avenir, pour un quelconque assassinat). De plus, les lettres de recommandation et le sceau de l'agence sont utilisés dans certaines missions spéciales.

Peut-être plus importante est l'histoire de Xérien Albhart. Xérien était une voleuse d'Admundfort, qui tentait de survivre à une enfance difficile et aux nombreux conflits avec les membres de sa famille maternelle qui finirent par la rejeter. Elle s'est toujours intéressée aux arts et souhaitait se perfectionner pour être acceptée par la haute société. Mais avant de trouver cet emploi, les occasions étaient rares. Sa seule crainte est de rencontrer des gens d'Admundfort qui se souviennent d'elle à l'époque où elle volait des fruits et coupait des bourses. Elle a toujours cette manie de voler de petites choses quand personne ne regarde, de crocheter des serrures, etc., mais elle n'appartient pas à la Guilde des voleurs et tente de vivre honnêtement.

Elle a complètement inventé l'histoire de son père. Elle ne se doute absolument pas qu'elle est pourtant vraie. Son père était un vagabond qui voyageait autour du Nyr Dyv quand il était jeune ; il eut une liaison avec sa mère, qui se retrouva enceinte. Le vagabond était un voleur

de Faucongris nommé Nérof Gasgal, le Seigneur Bailli actuel (voir H14). Il ignore que la jeune femme qu'il avait connue à Admundfort est morte en accouchant, moins d'un an après l'avoir quitté, en 564 AC. Il se doute encore moins de l'existence de Xérien. Nérof avait donné à la mère de Xérien un petit médaillon et une chaînette d'argent pour qu'elle se souvienne de lui (un objet qu'il avait la fierté d'avoir volé). Xérien possède encore le collier qui est tout ce qui lui reste de sa mère. Elle le porte souvent. Elle ne sait pas que c'est un objet magique (*médaillon de protection* +2).

Il arrive que Nérof raconte à ses amis son passé de jeune voleur et il se souvient bien de ce médaillon d'argent, parce qu'il l'avait volé à un magicien qui ne s'était jamais rendu compte de sa disparition. Des personnages peuvent entendre parler de cette histoire alors qu'ils sont assis à côté de Nérof, dans une taverne luxueuse de Faucongris, puis, plus tard, apercevoir le collier de Xérien. Mais un criminel ou le membre d'un culte peut également découvrir la vérité et tendre un piège à Nérof en utilisant Xérien comme appât.

V2 : Auberge du Cheval Blanc. Ce bâtiment de deux étages est un des plus vieux de la Vieille Ville et n'a pas changé de nom ou d'activité depuis des siècles. Les voyageurs peuvent mettre leurs montures dans l'étable adjacente et la nourriture, le service, la bière ainsi que les chambres sont corrects. Les employés connaissent bien l'histoire de Faucongris, tout du moins ses répercussions sur l'auberge. Il y a eu quelques incendies en cuisine ces derniers temps et l'établissement a été fermé plusieurs fois pour être réparé. De plus, le panneau de bois gravé représentant un cheval blanc a été de nombreuses fois volé ces dernières dizaines d'années, mais les affaires sont encore bonnes. L'aubergiste se nomme **Erthin Mansharn** [NB hm G2; pv 7; Cha 15]. Il est le demi-frère du Directeur Cariel Mansharn, de l'Oligarchie. Les deux hommes s'entendent bien et Cariel est souvent invité dans l'établissement.

La congrégation de Mayaheïnie loue à Erthin un petit bâtiment sans étage, sur le côté nord de l'auberge. Il servait d'entrepôt jusqu'à ce que le prêtre local de Mayaheïnie propose à Erthin de le transformer en petite chapelle, le temps qu'il puisse se permettre de construire un temple. Erthin accepta à contrecœur, mais le groupe n'a provoqué aucun trouble. Le prêtre de Mayaheïnie se nomme **Veni Jarrison** [LB hm G7/P10 – Mayaheïnie; pv 59; Con 15, Sag 17, Cha 17; *armure de plates* +1, *bouclier* +2, *anneau de protection* +2, *épée bâtarde langue de feu* +1]. C'est un immigré âgé de 36 ans, originaire de Leukish. Il a combattu au Nyrond contre le Grand Royaume, pendant la Grande Guerre, et en Furyondie contre Iuz, au cours de la Grande Croisade du Nord. Il est revenu à Faucongris entre chaque conflit pour travailler pour sa congrégation. Le culte de Mayaheïnie est lié à Pélor, et les deux églises ont des offices religieux communs dans le Quartier des jardins (J10).

Veni a connu la guerre plus que la majorité des gens et il en a assez. Il s'est attaché à la cité de Faucongris et aimerait y rester, même s'il a du mal à y implanter sa religion. La congrégation n'a pas eu de chance et a dû se déplacer à plusieurs reprises ces dernières années. Tous les fidèles espèrent que les choses vont s'arranger.

Notes pour le MJ : Le manque de chance des fidèles de Mayaheïnie est dû, en partie, à des serviteurs de Iuz et à ceux d'autres dieux maléfiques de Faucongris qui s'efforcent de chasser cette communauté de la ville en brûlant ses chapelles provisoires, en volant son argent, etc. Tous ces événements ont l'air d'incidents, les comploteurs espérant ainsi décourager leurs victimes pour qu'elles s'en aillent. Cependant, ce complot s'est retourné contre ses instigateurs et la communauté de Mayaheïnie est aujourd'hui plus soudée que jamais et décidée à affronter collectivement cette période de malchance. (Certains pensent que Mayaheïnie les met à l'épreuve.) Les agents du mal vont bientôt commencer à sérieusement s'attaquer à elle, persuadés qu'à long terme ce groupe est une menace pour Iuz.

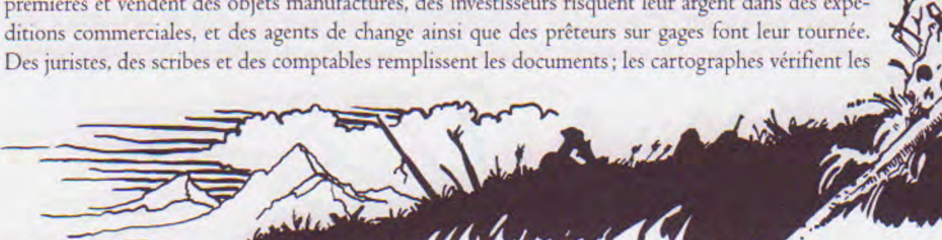
V3 : Poste de la Garde de la Vieille Ville. Ce poste est exceptionnellement efficace et il est depuis longtemps le bureau le mieux dirigé de la Garde, bien que situé dans la Vieille Ville contrôlée par la Guilde des voleurs. Comme les crimes des rues (agressions, vols à la tire etc.) sont fréquents dans ce quartier, on trouve ici plus de patrouilles qu'ailleurs; quatre patrouilles normales et une patrouille d'élite. Il semble que les gardes aient une attitude désinvolte vis-à-vis des crimes, mais ils travaillent dur et se comportent bien.

Notes pour le MJ : Depuis l'afflux de réfugiés dans la Vieille Ville, ces dix dernières années, la Guilde des voleurs a été contrainte de laisser agir la Garde sans intervenir. En fait, elle lui fournit même des informations sur les activités de ceux qui ne font pas partie de ses membres et des étrangers louches. La Garde, en échange, laisse quelques voleurs s'échapper de prison ou réclame des amendes au lieu de peines d'emprisonnement.

V4 : Union des marchands et commerçants. C'est l'un des principaux pôles d'attraction de la vie économique de la ville. L'Union des marchands et commerçants occupe un grand ensemble de bâtiments, qui comprend un corral, une étable, une grange de stockage et l'immeuble de la guilde. L'odeur des chevaux, des mules et des bœufs de l'étable est balayée par plusieurs petits sorts de magiciens qui couvrent toute la zone. (Naturellement, cela neutralise le sens olfactif des animaux qui suivraient une piste dans le secteur.) Des chariots de marchandises sont stationnés ici mais aussi à l'Entrepôt des Caravanes (B1).

Le bâtiment de la guilde est une énorme structure de deux étages, qui se dresse entre l'étable et le corral. Aucune dépense n'a été épargnée pour lui donner un air majestueux exprimant le caractère international de cette importante guilde. L'Union est régie par des marchands qui achètent et vendent des tissus et des vêtements, du bois et du métal, des objets en cuir et toutes sortes de produits agricoles. Dans divers endroits, on peut trouver des autels dédiés à Zilchus, Xerbo, Fharlanghn et à d'autres divinités ayant un lien avec le commerce et les voyages. Le bâtiment possède aussi des salles de réunion, des bureaux, des petites bibliothèques, un entrepôt souterrain et des baraquements pour des gardes.

De l'aube au crépuscule, tous les jours de la semaine, des marchands affluent dans la cour devant l'Union, pour exposer leurs marchandises. Des représentants des guildes y achètent des matières premières et vendent des objets manufacturés, des investisseurs risquent leur argent dans des expéditions commerciales, et des agents de change ainsi que des prêteurs sur gages font leur tournée. Des juristes, des scribes et des comptables remplissent les documents; les cartographes vérifient les





cartes et déterminent les trajets à suivre en mer ou sur terre. Au coucher du soleil, toutes les transactions cessent et les comptables récapitulent les ventes de la journée, affichent les cours (pour déterminer les taxes et les tarifs du lendemain) et mettent les recettes à l'abri. Les plus gros convois de marchandises sont conduits de nuit à la guilde, pour éviter d'encombrer les rues au cours de la journée.

Pour un citoyen de Faucongris, il en coûte 15 po par an pour s'inscrire à la guilde, et 30 po pour les étrangers. Cette affiliation permet de bénéficier de prix préférentiels pour les services de comptabilité, les gardes, les coûts de stockage et les taxes sur les marchandises entrant en ville. De plus, on peut utiliser les bâtiments de la guilde (y compris l'entrepôt des Caravanes en B1).

L'Union est actuellement dirigée par **Dernan Nathane** [N hm G2/V9 ; pv 38 ; For 15, Dex 16, Int 17, Cha 16 ; *armure de cuir* +3, *bouclier* +3, *épée longue de glace* +3, *cape de protection* +2, nombreuses potions magiques] qui est également membre de l'Oligarchie. Carmen Halmaster (voir A11), **Cariel Mansharn** [LM hm M4/G6 ; pv 23 ; Int 16 ; *cape de déplacement, ceinture de protection* +3, *anneau du bélier*] et **Stimtrin Saipas** [LN nm G3 ; pv 19 ; Con 15, Int 16, Sag 6, Cha 6 ; *anneau de bouclier mental, anneau de subsistance*] sont tous trois à la fois membres de l'Union et de l'Oligarchie. Dernan Nathane est un chef et un gérant de talent qui connaît bien Faucongris et ses coulisses. Cariel Mansharn a été intégré à l'Oligarchie après la mort d'un autre Directeur de l'Union, Ren l'Étoile, au cours de la Grande Guerre. Il est réputé pour être assez détestable quand on le contrarie mais c'est aussi un excellent médiateur. Stimtrin est un ancien assistant du maître de l'Union (Saipas est en fait son surnom, qu'il doit à sa manie de toujours dire "je ne sais pas" avant de se lancer dans une longue et complexe analyse du problème.) C'est un maître dans l'art de la paperasserie bureaucratique et il est particulièrement maniaque ; il a du mal à travailler avec les gens mais connaît l'Union et ses affaires sur le bout des doigts. Malgré ses médiocres talents de chef, il est reconnu pour être un génie de l'organisation et une source d'informations indispensables pour la guilde.

Notes pour le MJ : Dernan Nathane et Carmen Halmaster sont tous deux membres de la Guilde des voleurs bien que ce soit un secret bien gardé. Cariel soupçonne la vérité, mais se tait. Ce sont trois des membres du "cercle restreint" des Directeurs qui prend toutes les véritables décisions pour la ville.

Laup Cobrun [LN hm G3 ; pv 14 ; Con 6, Int 16, Sag 6, Cha 15 ; *anneau de protection* +1, trois *parchemins de protection*], membre de la guilde depuis longtemps, faisait autrefois partie de l'Oligarchie. Quand son double-jeu fut découvert fortuitement, en 589 AC, on vota son renvoi de l'Oligarchie et on lui offrit un poste dans l'Union. Ceci afin d'éviter de révéler sa duplicité et de devoir le faire assassiner. Cela l'occupe aussi beaucoup et l'empêche de trahir et de vendre les secrets qu'il connaît à l'ennemi. Cobrun soupçonne la vérité, mais il n'ose pas se plaindre car il sait que s'il sort encore une fois du droit chemin, il sera éliminé sans autre forme de procès. Aujourd'hui, il travaille exclusivement sur des contrats et des accords commerciaux avec les nations bakluni, ce qui lui convient parfaitement. L'Union, quant à elle, se méfie du Temple de Trithéréon et de sa prêtresse Janziduur (voir F14). Cobrun a été remplacé au sein de l'Oligarchie par Stimtrin Saipas.

Laup Cobrun réfléchit à la manière dont il pourrait se venger de Janziduur de l'avoir fait chanter. Il vous revient de déterminer la nature de cette vengeance, tout en sachant que Cobrun n'agit pas s'il pense qu'on peut remonter jusqu'à lui, ce qui mènerait immanquablement à son assassinat.

V5 : La Maison morte. Autrefois connue sous le nom de Maison de Cartomancie de Madame Séréna, cette petite demeure délabrée était le domicile d'une vieille femme qui prédisait l'avenir. Elle est morte il y a quelques années et l'endroit est envahi par les descendants de ses nombreux chats. Aucun humain ne veut vivre ici, en partie en raison de l'odeur épouvantable, mais aussi parce que madame Séréna est apparemment revenue de l'au-delà. Plusieurs habitants de la Vieille Ville ont entendu dire que les mendiants qui dormaient dans cette maison percevaient des murmures la nuit, des bruits de meubles que l'on bouge et d'autres sons inquiétants. Aujourd'hui, tout le monde évite la maison. Des prêtres et des paladins l'ont fouillée mais n'ont rien trouvé, bien qu'ils suspectent madame Séréna, si elle est bien devenue une morte-vivante, de les éviter.

Notes pour le MJ : Cette maison est un excellent endroit pour mettre les PJ en présence d'un mort-vivant indéfini. De son vivant, Madame Séréna avait le don de prescience et pouvait faire des prédictions assez précises et exactes. (C'était un devin de bas niveau avec une Intelligence et une Sagesse très élevées.) Quiconque lance un sort de *divination* dans cette maison doit tenter un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, le lanceur est frappé par une vague de froid qui réduit sa Force et sa Dextérité de 1 point pendant 2d10 rounds. En cas de réussite, le sort est considéré comme étant supérieur de 4 niveaux au niveau du lanceur. Madame Séréna peut connaître certaines informations sur le futur, qu'elle veut partager avec certaines personnes surtout si cela concerne des événements tragiques. Son esprit ne peut être apaisé que par un rituel particulier (déterminé par vous) car elle n'est pas maléfique et est revenue de l'au-delà de sa propre volonté, comme un revenant.

V6 : Abattoirs de la ville. Toute la viande fraîche de la ville provient de ce bâtiment. Les produits sont variés (porc, bœuf, agneau, volailles et cheval) et bien découpés. Curieusement, aucune odeur particulièrement nauséabonde ne s'en échappe, car plusieurs petits sorts de magiciens neutralisent les odeurs d'abats, de sang et de pourriture avant de les évacuer, par l'intermédiaire d'un petit courant aérien, au-dessus de la ville. Les bruits du bétail que l'on tue sont également étouffés pour que le voisinage ne soit pas trop incommodé. L'abattoir appartient à un groupement de nobles, mais c'est la Guilde des bouchers qui s'en occupe. Il n'y a pas de problèmes majeurs entre les nobles et la guilde, car les deux parties ont signé de nombreux accords à long terme et partagent les bénéfices.

La Guilde des bouchers est intéressée par toute viande rare que pourraient lui fournir des aventuriers. Le bétail qui doit être tué est généralement conduit en petits groupes, à partir d'enclos hors de la ville le long de la route des Berges. Le matin, on abat une espèce d'animal et l'après-midi une autre.

Notes pour le MJ : Tout le monde ne sait pas que la Guilde des voleurs a des intérêts dans l'abattoir. La Guilde des bouchers s'en doute, mais a la sagesse de ne pas s'en mêler ; les affaires sont bonnes, alors pourquoi tout gâcher ? Les voleurs gagnent un peu d'argent sur les activités de la guilde, mais leur principale préoccupation est de s'assurer que la viande n'est pas empoisonnée par des saboteurs locaux ou étrangers mais aussi par des assassins

indépendants. La Guilde des bouchers a été créée après un empoisonnement désastreux de la nourriture, il y a environ un siècle.

V7 : Poste de la Garde de nuit. Les gardes de nuit considèrent que ce poste est le plus difficile. Les voleurs dominent le quartier et la Garde de nuit a juré d'aller jusqu'au bout de sa mission de protection. Cela a engendré de nombreux affrontements entre les voleurs et les fidèles de Saint Cuthbert. Les combats ne sont pas toujours mortels et les voleurs ont généralement tendance à fuir avant la Garde de nuit. Mais, des deux côtés, on s'acharne. Il a été impossible de négocier un quelconque accord entre les deux parties, les gardes de nuit étant largement soutenus par les marchands et les commerçants du secteur. Jour après jour, c'est donc une guerre larvée qui oppose ces deux factions. Le poste de garde est très bien défendu ; il a été attaqué à plusieurs reprises au cours des dernières années, jusqu'à ce qu'il devienne une véritable petite forteresse.

Notes pour le MJ : La Garde de nuit de ce poste reçoit un important soutien du temple de Saint Cuthbert, dans le Quartier des jardins. On lui fournit secrètement des potions magiques qui sont distribuées aux gardes. Les potions d'infravision sont couramment utilisées ; grâce aux alchimistes engagés par le temple, elles ont un effet qui dure très longtemps. Si les voleurs l'apprenaient, cela risquerait d'encourager une "course à l'armement".

V8 : Taverne du Chercheur d'or. Cet établissement tapageur d'un étage, situé juste après la Porte de la Grande Route, est fréquenté par des nains, des gnomes, des humains et des petites-gens. Les demi-orques et les humanoïdes n'ont pas intérêt à y pointer le bout de leur nez. On peut porter des armures et les nains, contrairement aux autres races, n'ont pas besoin de déposer leurs armes à l'entrée. De nombreux nains de Grisseuil et de Karakast s'y rendent quand ils passent en ville. La taverne est la propriété d'un guerrier très âgé, **Axel Tharnhew** [LN nm G14 ; pv 104 ; Con 16 ; *marteau des nains* +3, *gantelets de force d'ogre*], qui s'est installé à Faucongris il y a environ un siècle. Il est originaire des monts Lortmil où il a découvert une riche mine de gemmes. Axel est tout à fait disposé à raconter à ceux qui le souhaitent d'incroyables aventures (mais réelles) de courage et d'audace contre les humanoïdes qui infestaient autrefois les Lortmils, avant les Guerres de la Haine. On peut entendre dans cet établissement la plupart des ragots des demi-humains.

Les chambres et la nourriture ne sont pas chères. La cuisinière, une petite-femme nommée **Glenda Doigt d'argent** [NB ½f V11 ; pv 35 ; épée courte +1], est particulièrement excellente. Cependant, les lits sont très petits (pas plus de 1,65 mètres). Les humains et les elfes restent rarement très longtemps.

Notes pour le MJ : On peut y apprendre et y débattre des dernières nouvelles de la principauté d'Ulek. Il semblerait que Faucongris et Ulek songent à combiner leurs forces pour attaquer l'empire orque du Pomarj à partir de deux directions, le forçant à se retirer des territoires conquis. Cependant, ce plan n'a pas encore eu l'approbation de l'Oligarchie. Un célèbre gnome d'Ulek se rend souvent dans cet établissement et il y engage des aventuriers pour des missions contre l'Empire orque qui occupe la moitié est de la principauté. On se souvient souvent de ce gnome de 110 ans pour ce qu'il a accompli quand le terrifiant Culte de Vecna est apparu, en 581 AC à Faucongris. Il s'agit du **comte Imiric von Suss-Varren** [LB gm G11/M12 (illusioniste) ; pv 53 ; For 16, Dex 17 ; *épée courte* +1, *robe de dissimulation, fétiche antipoison*, nombreuses potions et parchemins de sorts]. Il connaît personnellement la plupart des membres du Cercle des Huit et il était autrefois le compagnon d'armes du regretté Otiluke.

V9 : Auberge du Dragon d'airain. Cette auberge est un autre de ces bâtiments ayant un nom de dragon. C'est une énorme bâtisse sans étage, avec un intérieur disparate où l'on trouve des cuisines, des bars, des salles pour dîner, des chambres à coucher, des petites tours (pas plus de deux étages), des salles avec cheminée, des salons, etc. La nourriture est chère et quelconque, mais cela importe peu à la plupart des voyageurs fatigués qui franchissent la Porte de la Grande Route ; ils sont tout simplement contents d'avoir un endroit où se reposer. L'auberge appartient à deux familles (les Yrinjes et les Solvanis) qui se disputent constamment le choix du menu et la manière de gérer l'établissement. Les clients s'attendent toujours à ce qu'ils se tapent dessus et se contentent de les ignorer. Le barman en chef est un demi-elfe particulièrement doué et intelligent, que l'on surnomme "Rainy". Apprécié de tous, il a débuté ici juste après la Grande Guerre. De nombreux gardes et mercenaires protègent l'auberge contre les vandales, les voleurs, les pyromanes et les frasques des clients ivres.

Notes pour le MJ : Rainy se nomme **Naas Sarainy Siobharek** [LM ½em V10 ; pv 35 ; Dex 18, Int 17 ; *bracelets de défense* CA 5, *dague de venin, bottes et cape elfiques, anneau d'invisibilité, anneau de bouclier mental*]. C'est un agent de la Fratrie Écarlate. De temps en temps, il effectue quelques missions pour ses lointains maîtres, sinon il se contente d'écouter ce qui se dit. Il prétend venir de Véluna et être étudiant à Faucongris. Il est en ville depuis dix ans et s'y est fait de nombreux amis. Beaucoup le considèrent comme assez égoïste et froid, mais c'est un brillant orateur qui a de la conversation et qui est respectueux des lois.

Rainy a obtenu ce travail après le début de la Grande Croisade du Nord, se rendant compte que la position de la Fratrie à Faucongris serait des plus précaires si le Pacte était brisé. Ses craintes s'avérèrent fondées et c'est un des derniers agents de haut niveau de la ville. Il est contacté de temps à autre par des agents de la Fratrie du sud, mais il ne sait pas grand-chose sur la situation politique de la Fratrie dans le reste de Flannesse. Il aimerait prendre part à l'assassinat des hauts membres de la Guilde des voleurs de Faucongris et en devenir le nouveau maître.

V10 : Chapelle d'Olidammara. De tous les temples, celui-ci est certainement le plus animé. Le dieudi (mais aussi les autres jours), on y joue de la musique, on y boit, on y chante, on y danse. Six prêtres sont dirigés par la joyeuse **Alsi Svenits** [CN hf B4/P9 – Olidammara ; pv 39 ; For 15, Dex 16, Int 15, Cha 16 ; quatre instruments de musique magiques, nombreux parchemins de sorts]. Alsi s'est installée dans ce modeste bâtiment sans étage en 590 AC et a changé la vie de tout le pâté d'habitations. Tout le monde sait que le temple n'abrite aucun objet de valeur, à part ceux des prêtres, peu de gens tentent donc de s'y infiltrer pour voler. Cependant, certains voisins acariâtres se plaignent du bruit.





Notes pour le MJ : Un barde errant s'est rendu au temple il y a un an et y a vendu plusieurs feuillets de vieilles chansons qu'il avait "découvertes" en passant dans la capitale du Nyrond, Rel Mord. Ces chansons datent d'au moins un siècle et sont, pour la plupart, assez rares. Les prêtres savent qu'ils détiennent un véritable trésor de vieilles musiques d'Ærdie, provenant de nombreux endroits du Grand Royaume. En les apprenant, ils ont découvert que certaines renferment des indices sur des événements peu connus du passé ou sur des trésors perdus. Cependant, des sages de Rel Mord recherchent ces mélodies (volées) et ont engagé des aventuriers qui arriveront à Faucongris dans peu de temps.

V11 : Temple de Béory. Ce petit jardin agréable, au cœur de la Vieille Ville, est un temple dédié à Béory, la Mère de la Tærre chez le peuple flanna. Peu de druides se trouvent actuellement en ville, mais plusieurs habitants du quartier s'occupent du jardin et le protègent des jeunes voyous.

Notes pour le MJ : Malgré ce que prétend une légende locale, détruire ce jardin ne provoquera pas l'anéantissement de Faucongris. Les druides de Béory considèrent Faucongris comme une offense à la terre et beaucoup se sont réfugiés au plus profond des forêts.

V12 : Orphelinat de la ville. Le site qui accueille aujourd'hui l'orphelinat de la ville était autrefois la Maison de la Fortune de la vieille mère Grubb, un établissement de jeu et une maison close qui se révéla tenue par un vampire. Un chevalier saint de Pélor y fut assassiné par la Mère Grubb, la morte-vivante à qui appartenait l'endroit. En représailles, tous les occupants de la demeure furent tués et la Maison de la Fortune fut réduite en cendres en automne 582 AC. De terrifiantes histoires concernant la Mère Grubb continuent à circuler parmi les enfants de l'orphelinat.

Ce bâtiment d'un étage est géré par les prêtres et les fidèles de Pélor. On y accueille environ trois douzaines d'enfants, jusqu'à l'âge de 14 ans ; ceux qui sont plus âgés suivent des apprentissages ailleurs en ville quand cela est possible. Certains sont arrivés à Faucongris en tant que réfugiés ou ont perdu leurs parents au cours d'épidémies dans la Vieille Ville, mais la plupart ont tout simplement été abandonnés par leurs parents qui ne pouvaient plus s'occuper d'eux. Ils ont plus de chance que les autres gosses abandonnés dans le chaos de la Vieille Ville, qui se cachent des autorités et volent de la nourriture.

Après de nombreux incidents (certains humains répugnants de la Vieille Ville ont tenté de kidnapper ou de s'en prendre aux enfants de l'orphelinat), les prêtres sont devenus beaucoup plus agressifs. Des prêtres et des fidèles de Mayaheïnie travaillent ici. Le personnel est beaucoup mieux armé qu'il n'y paraît. La plupart des prêtres accusent la Guilde des voleurs d'être responsable de ces incidents.

Notes pour le MJ : Le personnel de l'orphelinat recherche des armes, des potions, des parchemins et tout ce qui pourrait l'aider à se défendre contre des intrus. L'endroit se transforme peu à peu en forteresse, s'isolant, avec les enfants, du reste du monde. Il est difficile de savoir si cela est bon ou pas, puisque l'orphelinat se trouve dans le pire secteur du Quartier des voleurs, mais il est sûr que ses gardiens ne s'y font pas beaucoup d'amis. De nombreux voisins n'aiment pas le personnel et lui reprochent sa manière brutale d'éloigner les gens des enfants de l'orphelinat. La Guilde des voleurs n'apprécie pas non plus cette attitude car elle n'est en rien responsable des attaques contre les enfants. (Voir le paragraphe consacré à Chaudenoce dans le chapitre "Événements annuels à Faucongris", page 39.).

Les ennemis les plus dangereux des prêtres de l'orphelinat sont quelques cultes maléfiques (Nérull, Iuz et Incabulos), qui veulent capturer des enfants pour leur faire subir des choses que les prêtres de Pélor n'imagineraient pas dans leurs pires cauchemars. Les prêtres ne soupçonnent même pas qu'ils sont exposés à une telle menace. Le fait qu'ils renforcent les défenses de l'établissement n'est peut-être pas une si mauvaise idée. Les personnages qui les aideront deviendront vite populaires, mais ceux qui vénèrent Pélor seront les plus remerciés.

V13 : Bains publics. Quand la Vieille Ville était encore la cité de Faucongris, les nobles et les riches marchands se réunissaient dans ce club privé pour se baigner, nager, faire du sport et discuter. Aujourd'hui, c'est devenu un bain public et une affaire indépendante. Il en coûte 1 pa pour obtenir un droit d'entrée d'une semaine et 3 po pour une inscription à l'année. Une carte d'abonnement est délivrée. L'établissement possède des installations séparées pour les hommes et pour les femmes, avec une température contrôlée par magie qui reproduit des conditions tropicales à l'intérieur. On y trouve une grande piscine centrale, plusieurs bassins plus petits, des saunas, des salles de massage, des vestiaires avec des casiers privés et un grand bar aménagé dans un bassin et servant diverses boissons. La plupart des clients sont des marchands, des employés des caravanes, des mercenaires et les "pauvres" les plus aisés de la Vieille Ville : des ouvriers, des commerçants et des membres de guildes, qui ont assez économisé pour s'inscrire. (Être inscrit aux bains publics est un signe de réussite au sein des classes moyenne et inférieure de la Vieille Ville.)

Notes pour le MJ : Les bains publics sont particulièrement fréquentés par les voleurs qui, pour la plupart, se contentent de s'y détendre entre deux missions. Peu de gens, même des criminels, ont envie de perturber l'atmosphère de paix et de relaxation qui règne ici. Ce qui inquiéterait beaucoup plus les clients, ce serait d'apprendre que toute la Guilde des assassins fréquente l'établissement pour se détendre. Il n'est pas rare que des complots soient ourdis dans les saunas ou que des aventuriers préparent leurs missions autour d'un verre, dans le salon aquatique.

V14 : Temple de Xerbo et d'Osprem. Les étrangers sont souvent intrigués par ce petit édifice d'un étage qui est un temple dédié à deux divinités de la mer. Il faut savoir que de nombreux marchands de Faucongris transportent leurs marchandises en empruntant les rivières, les lacs et les mers. Xerbo est l'ancienne divinité suelloise qui veille, entre autres choses, sur les marchands qui voyagent sur les mers. Certains négociants de l'Union toute proche viennent se recueillir ici avant d'envoyer leurs marchandises sur les eaux ou d'entreprendre eux-mêmes un voyage maritime. Le hall d'entrée est décoré d'une superbe reproduction de galère marchande avec son équipage.

Récemment, deux prêtres d'Osprem (la divinité suelloise des navires et des marins) se sont réfugiés ici et on leur a permis d'installer un petit temple au premier étage. Le seul trésor de ce bâtiment est constitué des Six Tapisseries,

des œuvres représentant chacune une tempête, un monstre marin ou une bataille navale (500 po chacune). Le haut prêtre de Xerbo se nomme **Talrand Quehris** [N hm P13 – Xerbo ; pv 45 ; Sag 15 ; *masse de fantassin* +2, *trident de désir marin* (pas utilisé)], il dirige six prêtres inférieurs. La plus haute prêtresse d'Osprem se nomme **Déyani Mor** [LN hf P5 – Osprem ; pv 34 ; Con 18, Sag 16 ; *trident* +2]. Les deux groupes s'entendent bien, mais se côtoient peu.

Notes pour le MJ : De nombreux marchands suellois de la ville préfèrent vénérer Xerbo plutôt que Zilchus. Cependant, le temple se dégrade et les fidèles locaux ne semblent pas disposés à donner plus de quelques pièces quand ils se recueillent, ce qui rend toute réparation impossible. Les prêtres recherchent des mécènes capables de financer les rénovations. En échange, le clergé pourrait proposer ses services (pour des sorts, par exemple) à moindre coût et même gratuitement. Un personnage doué pour la plomberie serait particulièrement apprécié.

V15 : Catacombes de Faucongris. Cet énorme mausolée est la crypte commune de Faucongris, où les morts de la ville sont incinérés ou enterrés dans des catacombes. Il est géré par la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs qui ne creusent plus de tombes dans le secteur, mais percent des tunnels pour étendre le réseau déjà important de catacombes sous la Vieille Ville. La guilde ne recommande pas la crémation, mais certaines religions et de plus en plus de gens considèrent que c'est le seul moyen d'éviter que les défunts ne reviennent sous forme de morts-vivants.

Il y avait autrefois un cimetière dans la Vieille Ville, mais il a été déplacé pour faire place aux habitations et aux commerces du quartier. Seul le Caveau des Seigneurs (H5) est entouré de tombes, en plus de son propre réseau de catacombes. Les cendres des personnes incinérées sont placées dans de petites urnes, avec quelques mots gravés dessus, et entreposées dans le mausolée. Ce dernier est garni de sculptures et de fresques représentant les dieux de Flannesse accueillant les défunts dans leur paradis. Les dieux maléfiques sont exclus, bien que certaines personnes aient gravé des noms interdits sur les murs extérieurs.

Notes pour le MJ : Beaucoup s'interrogent sur l'étendue exacte des catacombes sous la Vieille Ville. Les plans des tunnels doivent être approuvés par la Guilde des architectes et des maçons, mais ils ne peuvent être consultés par le public. On estime généralement que le réseau de tunnels et de cryptes couvre une superficie de 170 mètres de rayon autour du caveau principal et s'enfonce sur deux niveaux (d'environ 10 mètres chacun). Seuls les membres de la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs sont autorisés à pénétrer dans les tunnels. Des rumeurs laissent entendre qu'il y aurait d'autres entrées aux catacombes.

La guilde évite autant que possible les crémations, car les morts de la Vieille Ville constituent la principale réserve de cadavres frais pour alimenter les nécromanciens, les lanceurs de sorts et les membres de cultes maléfiques, etc. Cependant, seuls quelques corps sont vendus, la guilde en exigeant un prix très élevé. Il n'y a donc pas d'armée de zombies se cachant sous la Vieille Ville. Par contre, plusieurs zombies et squelettes servent de sentinelles à des personnages mauvais, dans plusieurs caves des Vieille et Nouvelle Villes.

Contrairement au Caveau des Seigneurs, il n'y a aucun mort-vivant particulièrement puissant ici ; la guilde détruit tout mort-vivant à vue, en utilisant des objets magiques et grâce au soutien de prêtres dont elle loue les services. Ce que l'on peut y rencontrer de vivant (des prêtres maléfiques et des assassins qui se cachent) est beaucoup plus dangereux. Les catacombes sont sombres, humides et contiennent quelques pièges mécaniques pour décourager les aventuriers. On raconte que certains passages seraient reliés à de vieux réseaux de tunnels, utilisés il y a une dizaine d'années par les fidèles de Falcon, une créature qui, pour beaucoup, était une magicienne. (C'était une naga malicieuse, doublée d'une magicienne/prêtresse, qui a fondé le Culte Maudit de Iuz ; on pense qu'elle a été détruite en 581 AC.) Les tunnels mènent à des salles secrètes, sous les entrepôts au centre de la Vieille Ville. (Voir l'aventure WGA1 *Falcon's Revenge*.)

V16 : Brasserie de Millrose. Cette brasserie est une importante source d'emplois dans la Vieille Ville. Trois équipes se relaient jour et nuit. Le jour, on y décharge des chariots pleins de houblon, d'orge et de malt, chariots qui reviennent un peu plus tard récupérer les barriques à livrer aux auberges et tavernes de la ville. L'entreprise appartient à la Guilde des distillateurs et des brasseurs mais tous ses membres ne travaillent pas là ; la plupart des tavernes de la ville disposent de petites distilleries et brasseries dans leurs caves. La Brasserie de Millrose est un des principaux établissements à financer les festivités, au cours de Brassine. Elle revendique une douzaine de produits ayant chacun leurs propres saveurs, odeur et apparence. Le responsable de la brasserie se nomme **Harwin Yargrove** [CB hm niveau 0 ; pv 2 ; *anneau de détection du poison*]. Il vérifie lui-même chaque barrique pour s'assurer qu'elle est consommable (mais la qualité n'est pas vérifiée avec autant de sérieux).

Notes pour le MJ : Les étudiants et les farceurs tentent souvent de pénétrer dans la brasserie pour y voler de la bière. Certains jeunes cherchant à se faire la main comme voleurs ont même, au fil des années, élaboré des plans très complexes pour s'emparer de tonneaux de bière malgré les sanctions encourues pour un vol (généralement de lourdes amendes).

V17 : Pension de famille de Madame Zaccaruso. Il est impossible de ne pas apercevoir cette pension de famille en franchissant la Porte Noire. De nombreux marchands étrangers et employés des caravanes demeurent dans cette maison de deux étages, pour 5 pa par semaine (ce prix inclut le coucher et le petit-déjeuner). **Madame Zaccaruso** [N hf M4 ; pv 11 ; Int 16 ; nombreuses potions] est une dame très âgée que l'on soupçonne être une sorcière. Elle fait partie du décor depuis des années. La maison est toujours propre et bien rangée. Les affaires sont toujours bonnes.

Notes pour le MJ : Madame Zaccaruso est férue d'alchimie et elle fabrique ses propres potions. La plupart ont des vertus médicinales (*soins légers*). Elle est également passée maîtresse dans l'art de concevoir des tours mineurs pour l'entretien de sa maison, des petits sorts pour nettoyer la poussière, réparer le mobilier cassé, boucher les trous dans les murs, éviter que les planchers grincent, faire les lits, nettoyer les draps, etc. Elle ne partage ses secrets avec personne et se cache pour utiliser ses sorts.

V18 : Quartier des Cendres. En 571 AC, l'Union des mendiants fut presque entièrement anéantie au cours d'une guerre contre la Guilde des voleurs. Durant le conflit, plusieurs bâtiments furent





réduits en cendres, au cœur de la Vieille Ville. Les mendiants furent accusés des destructions et durent en payer le prix pendant des années. On pense que 60 à 100 personnes ont trouvé la mort au cours de l'incendie, pour la plupart des enfants et des vieilles personnes qui n'avaient pu s'échapper. Les ruines restèrent telles quelles pendant des années et furent baptisées le Grand Brasier. Cet incendie est probablement le pire désastre qui ait frappé la ville au cours de ce siècle.

En 585 AC, la ville étant envahie de réfugiés et un second incendie ayant ravagé la plupart des habitations de la Vieille Ville, au sud du Quartier des Cendres (dues à de terrifiants sortilèges de combat utilisés au cours de l'affrontement entre Rary le Traître et Otiluke, du Cercle des Huit, et qui tuèrent environ 50 personnes), l'Oligarchie décida de faire reconstruire toute la zone grâce à la Taxe Incendie réclamée aux marchands à partir de cette année-là, jusqu'en 590 AC. Cela engendra une importante hausse de l'activité des guildes de construction qui, ajoutée à l'augmentation générale du commerce après la Grande Croisade du Nord, provoqua l'implosion des guildes qui se réorganisèrent en entreprises plus petites et plus efficaces.

Le Quartier des Cendres, secteur compris entre la route des Rats et le chemin Sombre, est aujourd'hui un endroit plutôt agréable, dans cette Vieille Ville lugubre et sale. De nombreux bâtiments flambant neuf ont été érigés pour combler les espaces vides. Cette partie de la ville est donc beaucoup plus dense et peuplée qu'avant. De temps en temps, on découvre (généralement en creusant une cave) un petit tas de pièces ou de gemmes qui ont été enterrées avant les incendies. Certains résidants se consacrent donc à la chasse aux trésors.

Notes pour le MJ : Un des problèmes majeurs de ce bloc d'habitations est que les esprits de certaines victimes des incendies sont toujours présents, provoquant quelques petites frayeurs et déplaçant des objets. On a signalé plusieurs fantômes, esprits frappeurs et esprits de hantise, mais aucun n'a provoqué d'incidents graves et la plupart ont été détruits par des prêtres. Mais il est plus que probable que certaines âmes en peine errent toujours dans les environs, ayant encore une tâche à accomplir dans le monde des mortels (un PJ peut être appelé à être celui qui réalisera cette tâche).

V19 : Maison du Nyrond. De nombreux réfugiés du Nyrond arrivèrent à Faucongris après la Grande Guerre, fuyant l'effondrement économique de leur royaume ou recherchant du travail après avoir été chassés de chez eux par la guerre. Les réfugiés les plus riches, qui étaient devenus citoyens de Faucongris, se réunirent pour acheter cette vieille maison décrépite afin de la transformer en un établissement qui soit à la fois une auberge, un centre culturel et un lieu de rencontre pour leurs concitoyens de la ville. Les maisons autour de ce bâtiment sont, pour la plupart, occupées par d'anciens Nyrondais et on y parle fréquemment la langue du pays. Sur la double porte de cette demeure sont reproduites les armoiries nyrondaises.

Les habitués peuvent s'y recueillir dans des petites chapelles dédiées aux dieux les plus vénérés au Nyrond (Héronéous, Rao, Pélor, Zilchus, Béory et d'autres) et dont les prêtres inférieurs récoltent les donations et sont payés en échange de l'utilisation de sorts mineurs. On peut utiliser les salles de réunion. Nourriture et eau fraîche sont distribuées aux plus pauvres. La Maison du Nyrond est en relation avec l'Amicale des Marchands du Nyrond (E15), qui engage les Nyrondais les plus démunis comme serveurs, coursiers et (secrètement) pour confectionner des vêtements qui seront vendus comme des produits originaires du Nyrond. Les marchands méprisent les pauvres Nyrondais, mais ils préfèrent nettement les employer plutôt que les mercenaires, les païens et tout ce que peut offrir Faucongris.

Notes pour le MJ : Cet établissement est noyauté par la Guilde des voleurs qui soutient secrètement la fabrication clandestine de vêtements pour se faire un peu plus d'argent. Certains Nyrondais démunis sont également engagés pour des petits boulots par la guilde, pour espionner et pour communiquer des rapports sur l'état des diverses maisons dans lesquelles ils sont employés. Le racket de protection de la Guilde des voleurs affecte également les Nyrondais, mais le pire, ce sont certainement les riches marchands du Nyrond qui se sont transformés en usuriers et qui ont créé de véritables petits gangs criminels autour de leurs affaires. Ces parasites sont plus haïs par la communauté que le roi suprême Ivid V, ce qui n'est pas peu dire. Quiconque s'attaquerait à leur puissance serait véritablement adulé par les résidants du secteur.

V20 : Mont-de-piété d'Halfhock. Le Mont-de-piété d'Halfhock, un des rares établissements tenus par un demi-orque, fut détruit par le Grand Incendie de 584 AC. **Devin Halfhock** [LM ½ om G9/V8 ; pv 39 ; For 16] est d'âge moyen et quitte rarement sa nouvelle boutique (reconstruite avec les fonds de l'Union des agents de change et des prêteurs sur gages), mais il est tout de même bien connu. Son établissement fournit des armes, des armures, des articles ménagers, des outils et des vêtements. Les enfants des rues jettent des pierres contre sa boutique (où il vit) mais il a connu bien pire. Les gens du coin sont habitués à sa présence mais les Nyrondais ne s'approchent pas de son commerce parce que c'est un orque (un demi, en fait, mais cela ne change rien) comme ceux qui ont attaqué et pillé le Nyrond. Des gens ivres ont tenté plusieurs fois de le tuer, mais ils ont échoué. Il s'isole donc et examine avec attention ses clients, par un judas aménagé dans la porte d'entrée.

Notes pour le MJ : Devin avait autrefois plusieurs objets magiques, y compris des armures et des équipements qui augmentaient considérablement ses capacités de voleur. Il les a tous perdus au cours de l'incendie de 585 AC. Il se débrouille bien aujourd'hui, mais sa principale fonction, comme avant l'incendie, est de surveiller une entrée secrète permettant d'accéder à la Guilde des voleurs (V21) par un tunnel menant à un collecteur d'eaux de pluie. Devin est cynique et amer, mais il pense que Faucongris est le seul endroit où il peut vivre aussi bien qu'aujourd'hui.

V21 : Grand Hôtel de la Vieille Ville (Guilde des voleurs). On qualifie souvent "d'Hôtel de Ville", à moitié pour rire, ce grand bâtiment de la Vieille Ville. C'est ici qu'était installé l'ancien gouvernement de Faucongris. Aujourd'hui, tout le monde pense, à juste titre, que la Guilde des voleurs en a fait son quartier général. Cette superbe structure fut sérieusement endommagée par l'incendie de 584 AC, mais elle a été rapidement reconstruite en respectant son style ancien. C'est ici que le Pacte de Faucongris a été signé, mais aujourd'hui peu de diplomates visitent l'endroit. L'Oligarchie a fait savoir que ce bâtiment abritait une équipe administrative gouvernementale mais on n'en sait guère plus.

Très peu savent à quoi ressemble l'intérieur, puisque son accès a été limité pendant et après sa reconstruction. Le bâtiment est impressionnant.

Notes pour le MJ : La Guilde des voleurs a transformé ce bâtiment en centre d'opérations pour ses activités criminelles. Il est gardé par de jeunes recrues, des pièges mécaniques et magiques et peut-être quelques créatures animées par magie. On y trouve des dortoirs, des salles d'entraînement, des entrepôts, des réserves et des postes de surveillance. Dans les deux niveaux des caves, il y a, une bibliothèque avec des livres et des plans de la ville (volés aux différentes guildes), des appartements privés, des salles de comptabilité, un temple dédié à Kurell (auquel tenaient particulièrement certains membres de la guilde, bien que de nombreux voleurs vénèrent Norébo ou d'autres divinités du vol, des ténèbres et du crime) et la salle des trésors de la guilde fortement défendue. Une salle souterraine, uniquement accessible par des tunnels, est consacrée à la création de faux en tout genre, dont des lettres de change imitant celles émises par les nations voisines. Le responsable administratif des opérations de la guilde dans le Quartier des voleurs est un certain **Thurman Dietren** [N ½ em V11 ; pv 43 ; Dex 18, Int 16, Cha 16 ; *armure de cuir de déplacement, manteau de protection* +2, *dague* +4], un fidèle d'Org Nenshen, le maître de la guilde (voir H15).

V22 : Pension du Phénix. Au cours de l'incendie de vendangier 584 AC, la Pension de l'Orchidée Noire fut réduite en cendres avec la plupart de ses habitants peu recommandables. Elle a été remplacée par cet établissement dirigé par des individus moins dangereux et qui accueille des pensionnaires plus normaux. Les deux étages de bois et de pierre sont couverts d'un toit d'ardoises en bois, peintes en jaune, qui est assez saisissant. La demeure, située le long du chemin Sombre, accueille des immigrants avec un peu d'argent qui ne trouvent pas d'autres logements, même s'ils travaillent et sont citoyens de Faucongris. On y voit aussi un mélange assez étonnant de voyageurs, souvent des gens de passage en ville avant de continuer leur route vers une autre destination.

Notes pour le MJ : Certains de ces gens de passage sont des espions des autres puissances. Quelques-uns se renseignent sur l'Union des marchands et commerçants, d'autres prennent contact avec les centres religieux locaux dont les principales églises se trouvent dans d'autre pays et d'autres encore réfléchissent au moyen d'attaquer et de détruire la ville si le besoin s'en faisait sentir (généralement, des agents de Iuz, de l'empire orque du Pomarj, de Rary le Traître ou de la Fratrie Écarlate).

V23 : Dépôt de la ville. Cet énorme bâtiment fut entièrement brûlé en 584 AC, mais entièrement reconstruit avant la fin de l'année suivante. Il accueille les membres de la guilde et le quartier général de plusieurs importantes guildes de la ville, notamment l'Union des ouvriers et l'Union des égoutiers et des nettoyeurs de rues. Le responsable des lieux est un gnome nommé **Contremaître Fenrous** [LN gm G4 ; pv 31 ; Int 16, Sag 17, Cha 15 ; *anneau de résistance au feu*, trois *potions de résistance au feu*]. Contremaître (qui semble être son prénom) fût sévèrement brûlé au cours de l'incendie de 584 AC, mais il a survécu grâce à son anneau. Il est aujourd'hui terrorisé par le feu et il essaie de convaincre l'Oligarchie de faire en sorte de rendre le Dépôt invulnérable aux flammes. Contremaître assigne les tâches et représente le gouvernement auprès des guildes quand elles ont des plaintes à formuler.

L'Union des ouvriers est la plus grande guilde, avec plus de 4 300 membres qui sont loués pour des travaux non-spécialisés, comme l'entretien des rues, le décrassage des murs à la chaux, les excavations, la manutention, etc. Bon nombre de ses membres sont engagés par les autres guildes de la ville et même par des privés (généralement des marchands), pour des emplois à court terme, quand les membres plus expérimentés des diverses guildes ne sont pas disponibles. **Wergi Dæl** d'Âprebaie [LB hf G2 ; pv 17, Con 18, Sag 15, Cha 15] est l'athlétique maîtresse de cette guilde. Elle se consacre depuis des années à la politique des guildes et du travail.

L'Union des égoutiers et des nettoyeurs de rues compte environ 500 membres dont les deux tiers sont des apprentis. Les nettoyeurs de rues ramassent les ordures régulièrement : dans le Haut-quartier et dans le Quartier des jardins le lunedi, à Clercville le maredi ; dans le Quartier des artisans le tertredi, dans le Quartier étranger le dieudi, dans le Quartier du fleuve le ventedi, dans la Vieille Ville (à l'ouest de la Procession) l'astredi et dans la Vieille Ville (à l'est de la Procession) le dimanse. Les ramassages sont effectués par trois ou quatre éboueurs, à l'aide d'un chariot tiré par deux chevaux de labour. Les déchets sont déversés sur la Colline de Détritus (ceux de la Vieille Ville, du Quartier du fleuve et du Quartier étranger) ou dans la Sélitane, à partir du Bouge (pour les autres quartiers). Les jours de repos des éboueurs varient.

Les Rats d'Égout, forment une unité spéciale constituée des nains et des gnomes les plus sales et les plus robustes de la ville. Ils reçoivent un salaire spécial pour nettoyer les égouts (y compris pour y tuer tout ce qui pourrait y vivre d'indésirable). Comme certains personnages très puissants ne veulent pas que tout le complexe des égouts soit exploré, ces agents ont pour consigne d'éviter certains secteurs. En tout, il y a 24 Rats d'Égout, tous équipés d'une armure de cuir, de pioches, de marteaux et de haches à une main. Ils se réunissent souvent à l'Auberge de la Barge (F11) où ils empestent l'établissement. Le maître de la guilde est un grand albinos nommé **Glayrin Mok** [NM hm G3 ; pv 10 ; Con 6 ; *anneau de protection* +1] qui est arrivé à Faucongris quand il était enfant. Il est originaire de la ville d'Elredd, sur la Côte Sauvage.

L'Union des courriers et des messagers est une nouvelle guilde, qui a été créée il y a deux ans pour faire travailler les nombreux enfants de la Vieille Ville plutôt que de les laisser oisifs ou commettre des délits. (C'était, tout du moins, la raison invoquée à l'époque.) La guilde est dirigée par une ancienne enfant des rues, âgée aujourd'hui de 24 ans, nommée **Christa** [N hf V7 ; pv 21 ; Dex 17, Sag 15, Cha 16 ; *bottes de vitesse, anneau d'invisibilité, dague* +2/+4 *contre les lycanthropes*]. Elle entraîne de jeunes enfants à délivrer des petits paquets et des messages en ville, pour le compte de clients, en échange d'un logement, de nourriture et quelques pièces de cuivre par mois. Le temple de Pélor est particulièrement ravi de cette opération (vu le peu d'autres personnes qui s'occupent des enfants) mais s'inquiète pour la sécurité des messagers. Certains prêtres inférieurs de Pélor accompagnent ces enfants au cours de leurs tournées.

Notes pour le MJ : Tout le Dépôt et les guildes qui s'y trouvent sont sous la coupe de la Guilde des voleurs qui est un véritable gouvernement de l'ombre, dans la Vieille Ville. Les orphelins de Christa, en plus d'être surveillés par les prêtres de Pélor, le sont secrètement par les voleurs. La





plupart d'entre eux finiront comme voleurs ou travailleront d'une manière ou d'une autre pour la guilde. C'est Christa qui a eu l'idée de cette union mais aussi du rattachement à la Guilde des voleurs. Sous bien des aspects, c'est un véritable institut pour le bien-être des enfants. On s'occupe d'eux, on leur apprend les compétences utiles et on fait payer chèrement ceux qui osent s'attaquer à eux. C'est une alternative un peu particulière à l'orphelinat (V12).

Glayrin Mok, de la Guilde des égoutiers et des nettoyeurs de rues loue souvent, et secrètement, des zombies et des squelettes pour nettoyer les secteurs interdits aux Rats des Égouts. Ces derniers le savent (ils ne sont pas stupides) mais n'ont rien à objecter, bien qu'ils se demandent ce que peuvent avoir de si particulier ces endroits interdits. (Certains tunnels mènent à la Guilde des voleurs [V21] et d'autres à la Guilde des assassins [B5]). Un accord à long terme a été conclu avec la Guilde des embaumeurs et des fossoyeurs pour pouvoir se procurer des cadavres de bonne qualité, animés par des prêtres sans scrupule. Après avoir servi longtemps, ces morts-vivants sont détruits.

L'Union des ouvriers effectue de nombreux petits boulots pour la Guilde des voleurs, mais rien qui amène ses membres à se rendre dans le Grand Hôtel de la Vieille Ville (V21). Certains travailleurs sont en fait des voleurs qui profitent de leur position pour se renseigner sur les maisons de riches marchands ou de négociants de passage.

V24 : Bijouterie d'Hariad. Cette boutique est assez particulière. Son propriétaire, **Gritch Hariad** [N hm niveau 0; pv 2; Cha 15] est un homme âgé et aveugle qui sent parfaitement les formes grâce à son toucher. Il peut tripler ou quadrupler la valeur des gemmes et des bijoux qu'il travaille. Sa boutique est en permanence plongée dans l'obscurité et elle est équipée de pièges ainsi que de barreaux aux fenêtres. Hariad a plus de 60 ans, mais il est toujours en bonne santé. Son établissement est fréquenté par des gens riches, et même par des visiteurs étrangers. Il est, depuis longtemps, membre de la Guilde des joailliers et des bijoutiers et il est couvert de prix pour ses œuvres.

Notes pour le MJ : En plus des autres protections, Hariad a conclu un accord avec la Guilde des voleurs. En échange de retravailler de temps en temps les bijoux et les gemmes de la guilde, il bénéficie d'une surveillance gratuite. Tout le monde profite de cet arrangement. Sa boutique contient 10000 po d'objets de valeur, mais personne n'a jamais réussi à la cambrioler. Les cultes maléfiques, cependant, ne sont pas découragés aussi facilement et il est possible qu'ils pillent l'établissement, même au prix de quelques vies.

V25 : Auberge du Pendu. Cette auberge était l'ancienne prison où étaient enfermés les criminels condamnés à être pendus à l'Arbre des Pendus, un peu plus au nord. Les façades sont claires, blanchies à la chaux, avec des moulures dorées. Cependant, aucun citoyen sain d'esprit ne resterait aux alentours la nuit, le secteur étant réputé pour être fréquenté par les coupeurs de gorge et les pires criminels de la ville. Malgré cela, des marchands courageux, des soldats et même des nobles s'y rendent. Le prix des chambres est élevé, mais on dit que la sécurité y est renforcée (ce que peu de gens croient).

Notes pour le MJ : Cette auberge est gérée par des intendants au service de la Guilde des voleurs. C'est une source de revenus légaux pour l'organisation. Les assassins, les voleurs et les autres criminels les plus notoires de la Vieille Ville viennent souvent s'y détendre, le vol et le meurtre y étant strictement interdits. Toute personne prise en train de voler ou de tricher au jeu est immédiatement exécutée après un court procès (1D4 rounds). Le secteur est aussi sûr que le reste de la Vieille Ville, mêlant un semblant de civilisation et de raffinement à la possibilité d'une mort soudaine.

V26 : Vénérée chapelle de Norébo. Ce petit sanctuaire très agréable est fréquenté par tous ceux qui aiment jouer ou prendre des risques. Norébo est vénéré par quantité d'aventuriers et de nombreux groupes passent souvent par ici avant de partir en mission. L'office, simple, est organisé par les six prêtres du lieu quand quelques fidèles se réunissent pour faire des offrandes et prier. La chapelle se trouve sur le Cercle, une cour circulaire où cinq rues se rejoignent. Cette place était autrefois utilisée pour des réunions publiques.

Notes pour le MJ : Les deux dieux des voleurs les plus réputés de Faucongris sont Kurell (dieu œridien dont le temple est en V21) et Norébo, la plus vieille divinité suelloise de la région. Les voleurs ne commettent aucun larcin dans cette chapelle, même s'ils appartiennent à d'autres religions. En effet, cela pourrait déclencher une nouvelle et désastreuse guerre sainte au sein de la guilde, on évite donc toute provocation, du moins pour l'instant. Tous les objets de valeur de cette chapelle sont téléportés dans un endroit inconnu après avoir été placés dans une petite boîte magique de 15 centimètres de côté. La plupart des prêtres d'ici sont aussi des voleurs. Bien que le temple de Kurell se trouve à l'intérieur de la guilde, Norébo est généralement considéré comme le patron des voleurs de Faucongris.

V27 : Mont-de-piété de Vesper. Cette boutique de la rue du Serpent se spécialise dans les objets d'art, les joyaux, les armures et les armes de très bonne qualité, ainsi que dans les petits objets magiques (vendus à des prix largement surévalués). La valeur totale de tous les produits de cette boutique est, dit-on, énorme. Mais l'endroit est protégé par d'épais murs de pierre, des fenêtres équipées de barreaux et, selon certaines sources, par des pièges magiques et mécaniques. Le commerce est géré par un membre de l'Oligarchie, un elfe nommé Vesper Lafanel (voir B5). Il est de notoriété publique que Vesper n'est pas un individu dont il faut se faire un ennemi et certains murmurent qu'il serait en relation avec des tueurs à gages de la ville. En conséquence, seuls des gens désespérés ou fous tenteraient de cambrioler sa boutique. Personne n'a essayé et survécu pour le raconter. Les gens normaux évitent cet endroit comme la peste, mais les riches et les courageux (ou les fous) peuvent y trouver des œuvres d'art assez particulières et très étranges.

Notes pour le MJ : La boutique de Vesper, qui appartient également à Turin Traquemort (voir E1) est une des vitrines de la Guilde des assassins. Quand ils ne sont pas en mission, les membres de la guilde se relaient dans ce commerce. Cela est particulièrement relaxant pour ces tueurs, surtout depuis qu'il y a moins de travail. Il n'y a qu'une entrée et aucun passage secret, mais de nombreuses protections internes et externes. Le trésor qui s'y trouve équivaut à plusieurs dizaines de milliers de pièces d'or et,

si on n'était pas sûr d'y trouver une mort horrible, cette boutique serait la cible de nombreux cambriolages. Cet endroit n'est pas interdit aux voleurs qui y fourguent de nombreuses "marchandises". Aucun vol n'y a été commis depuis des années.

V28 : Mama Esther. Un des endroits les plus agréables de la Vieille Ville est la boutique de Mama Esther, une boulangerie renommée dans toute cette partie de la cité. Cette réputation est due à la qualité exceptionnelle de ses produits, au fait que **Mama Esther** [CB hf niveau 0; pv 2] loue des chambres à bas prix et qu'elle est en conflit avec la Guilde des boulangers, des cuisiniers et des meuniers en raison de récentes restrictions imposées sur le type de marchandises que peut vendre chaque boulanger certains jours. Mama Esther, faisant cavalier seul, a décidé d'ignorer complètement la guilde et de produire ce qu'elle veut. La guilde menace de mettre un piquet de grève devant sa boutique et même de la faire fermer.

Notes pour le MJ : Les clients les plus fidèles de Mama Esther comprennent de nombreux voleurs, des malfaiteurs et des assassins (elle l'ignore, bien entendu). Ces clients seraient particulièrement courroucés s'ils découvraient un piquet de grève devant cette boutique, un matin où ils désirent des petits muffins bien chauds ou des biscuits à la cannelle. Les guildes criminelles de Faucongris ne cambrioleront sous aucun prétexte Mama Esther bien que rien ne l'interdise.

V29 : L'Étrange Maison. C'est le surnom donné à ce singulier bâtiment délabré qui abritait autrefois des bureaux du gouvernement, quand Faucongris n'était constituée que de la Vieille Ville. Les anciens du quartier l'appellent "la maison de Hew", un gentilhomme assez particulier qui y enseignait la musique, il y a plus d'un siècle. Ce gentilhomme était connu pour être l'ami du Seigneur Bailli, Zagig Yraguerne. Il disparut peu de temps après ce dernier. Cette maison a la particularité, quand le vent souffle, d'émettre un son semblable à celui de plusieurs flûtes jouant une musique très agréable. Elle est actuellement habitée par une grande famille de Faucongris, les Lengle.

Notes pour le MJ : "L'Étrange Maison" était autrefois une des demeures de la forme mortelle de la quasi-divinité Heward, le créateur du légendaire *Orgue Mystique* et de bien d'autres objets magiques. Heward, Zagig et divers membres de leur cercle constituèrent le groupe d'aventuriers le plus puissant connu à cette époque. Keoghtom et Murlynd devinrent des quasi-divinités et, récemment, ont accédé au statut de Dieux-héros obtenant des prêtres et des fidèles. Heward, cependant, demeure une quasi-divinité très distante et se contente d'explorer d'autres plans à partir de ses nombreuses demeures et forteresses construites un peu partout dans le multivers infini. Très peu de gens font le lien entre cette maison et Heward, que l'on n'a pas revu et dont on n'a pas entendu parler depuis 505 AC, quand il s'est joint à ses camarades pour emprisonner Iuz.

L'ancienne maison d'Heward, appartenant aujourd'hui aux Lengle, contient encore des *portails* actifs menant à d'étranges demi-plans. Il est possible que des invités des Lengle découvrent ces *portails* par accident. Les membres de cette famille les ont déjà découverts et font très attention à eux, mais ils n'en parlent à personne de peur d'être chassés de chez eux par le gouvernement ou par des lanceurs de sorts voulant étudier l'endroit. Cette maison est un excellent lien avec une campagne de PLANESCAPE.

Le Bas-quartier

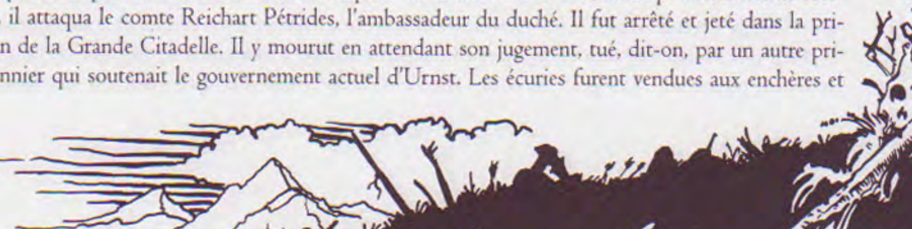
La partie ouest de la Vieille Ville située le long des remparts de la cité a plus mauvaise réputation que le Quartier des voleurs. On y trouve peu de commerces ayant un quelconque intérêt; les bâtiments sont mal entretenus et la plupart appartiennent à des propriétaires terriens absents ou à des organisations criminelles. Contrairement au Quartier du fleuve ou au Quartier des voleurs, le Bas-quartier n'est pas situé le long d'artères commerciales et on y trouve très peu de richesses. Les mendiants sont nombreux, les maladies sévissent partout et beaucoup de sans-foyer dorment dehors, sous les arbres, dans des caisses et le long des bâtiments. Le quartier est régenté par l'Union des mendiants, qui est presque attenante au Mur Noir. On dit que la célèbre Guilde des assassins aurait son quartier général dans le secteur mais, si les gens du coin sont au courant, ils n'en parlent jamais.

Les patrouilles de la Garde sont très rares et elles vont toujours par deux. Elles ne surveillent que l'impasse des Assassins, la rue de la Croix et la Vieille Avenue. Le reste du quartier est trop dangereux pour que les patrouilles s'y aventurent. Les Gardes de nuit n'y vont pas non plus, mais uniquement parce que personne ne peut s'offrir leurs services. La seule autorité respectée par tous est celle du maître des mendiants, mais même son influence est limitée.

B1 : Entrepôt des caravanes. Un des plus grands bâtiments du quartier est l'Entrepôt des caravanes, appartenant à l'Union des marchands et des commerçants. Les caravanes déchargent leurs marchandises ici en arrivant et chargent des denrées quand elles repartent. On peut y trouver en permanence 20 à 30 chariots et jusqu'à une centaine de chevaux. L'odeur y est épouvantable et aucun sort ne vient la dissiper; personne n'irait perdre son temps dans le Bas-quartier pour remédier à cela. Cependant, l'entrepôt est protégé magiquement contre le feu, les marchandises qui y sont entreposées étant trop précieuses.

Notes pour le MJ : Les marchands ont passé un accord spécial avec la Guilde des voleurs qui, en échange de beaucoup d'or, s'occupe des marchandises dans l'entrepôt. Les voleurs effectuent même des patrouilles discrètes aux alentours, déguisés en manutentionnaires, pour essayer de repérer ceux qui oseraient entrer dans le bâtiment (tout intrus est tué). Les mendiants n'ont pas le droit de s'en approcher, ce qui courrouce l'Union des mendiants, bien qu'elle ne puisse rien y faire. Des immigrants récents, particulièrement détestables, sont parfois engagés, pour quelques pièces de cuivre, pour aller brûler cet entrepôt, mais ils sont toujours exécutés avant d'y parvenir.

B2 : Écuries du duc félon. Ces écuries doivent leur nom à leur ancien propriétaire, un certain Lucious Stairnezh, qui croyait être le frère de Karll, le duc d'Urnst. Il racontait des histoires fascinantes sur la manière dont le duc avait fait assassiner sa famille et il tentait de rallier suffisamment de partisans pour marcher vers l'est et s'emparer du trône. En 586 AC, alors qu'il était ivre de colère, il attaqua le comte Reichart Pétrides, l'ambassadeur du duché. Il fut arrêté et jeté dans la prison de la Grande Citadelle. Il y mourut en attendant son jugement, tué, dit-on, par un autre prisonnier qui soutenait le gouvernement actuel d'Urnst. Les écuries furent vendues aux enchères et





appartiennent aujourd'hui à **Jogg le Titan** [NM ½ om G9; pv 80; For 17, Con 16; *gantelets de force d'ogre*], un demi-orque vivant dans la Vieille Ville depuis longtemps. Jogg n'aime pas l'empire orque du Pomarj principalement parce qu'il appartient à un autre clan (le clan de la Lune de la Mort, de la Marche aux Ossements).

Notes pour le MJ : Jogg sait qu'un trésor est enterré sous les écuries, un trésor qui appartenait à l'ancien propriétaire, mais il n'a pas encore réussi à le trouver. Il cherche une *potion de détection des trésors* pour l'aider dans ses investigations. Pour pimenter l'affaire, il peut très bien ne pas savoir que l'esprit de Lucious Stairnezh garde ce trésor, sous la forme d'un mort-vivant.

B3 : Union des mendiants. Cet imposant bâtiment de deux étages, surnommé le Palais de l'Immondice, est occupé par l'Union des mendiants. Ses membres s'y pressent, servant de gardes et d'espions. De nombreux passages secrets et petits tunnels mènent aux immeubles voisins.

Le maître des mendiants actuel se nomme **Siméon Hellwater** [NM hm G4/V8; pv 45; Dex 17, Int 16; *bracelets de défense CA 6*; *couteau de ceinturon +3*, *anneau aux rayons X*, *anneau d'influence humaine*, *chapeau de déguisement*]. Il en était autrefois le trésorier. Âgé aujourd'hui de 52 ans, c'est un individu maussade (on le surnomme le "Vampire" en raison de sa pâleur presque spectrale) qui est plus un administrateur qu'un chef. Mais c'est un excellent gestionnaire et il a permis à l'Union de survivre à la crise de 588 AC, au cours de laquelle l'ancien maître des mendiants, Gaspar, disparut de ses appartements du Palais de l'Immondice. Bien que beaucoup soupçonnent la Guilde des voleurs de s'être débarrassée de Gaspar à la suite d'un quelconque affront, Siméon n'a pris aucune mesure de représailles. Son maître des espions, Diarmid Hespérion, a disparu peu de temps après. Siméon a apporté la preuve que Diarmid était un agent de la Fratrie Écarlate et qu'il était retourné auprès de ses maîtres. Les mendiants n'apprécient pas Siméon, mais il a leur respect peu enthousiaste.

Notes pour le MJ : Siméon est, en fait, membre de la Guilde des voleurs et il contrôle l'Union des mendiants pour le compte de sa guilde. Il a apporté des modifications dans l'organisation de l'Union pour qu'elle soit plus proche des voleurs. Tous les mendiants sont donc aujourd'hui les yeux et les oreilles de ces derniers. Siméon ne sait pas ce qui est arrivé à Gaspar, mais il a découvert certaines preuves indiquant que son enlèvement (et probablement son sacrifice) a été organisé par un culte maléfique que Gaspar tentait d'écraser. Diarmid a découvert un peu plus tard que Siméon travaillait pour les voleurs, mais il fut capturé et assassiné avant d'avoir pu organiser la révolte. Siméon a fait remplacer la plupart de ses lieutenants et, aujourd'hui, il a nommé un nouveau Tyran (qui entraîne les mendiants/voleurs), un nouveau trésorier et un nouveau maître des espions. Les mendiants savent généralement qu'ils travaillent de plus en plus avec les voleurs mais ils en tirent un bénéfice financier qui ne leur déplaît pas.

B4 : Temple de Ralishaz. Presque tout le monde évite ce petit bâtiment miteux sans étage, même si beaucoup jettent des pièces de cuivre dans la grande urne de glaise qui se trouve devant, pour se protéger des désastres. C'est le seul temple de Ralishaz de la ville. Il est tenu par six prêtres inférieurs (niveaux 1 à 4) et **Deena Pandari** [CN hf P7 – Ralishaz; pv 25; Sag 17; *pierre de chance*, *bâton de combat +2*]. L'ancien patriarche de Ralishaz s'est noyé, on ne sait trop comment, dans le Bief, au niveau de l'impasse des Assassins, à quelques mètres du temple, et quelques minutes avant que Pandari arrive en ville d'un pèlerinage en Furyondie. Pandari assuma immédiatement la direction du temple, persuadée que c'était la volonté de Ralishaz.

Notes pour le MJ : Deena aime Faucongris, mais elle y est très seule. Il est très probable qu'elle tombe amoureuse du premier mâle qui passe dans le temple, ayant au moins 16 en Charisme. Elle essaie alors de le rencontrer où qu'il aille en ville. Cependant, sa présence provoque toujours une série d'incidents et de petites catastrophes dont seront victimes celui qu'elle aime et ses compagnons. La raison de ces incidents est laissée à votre imagination.

B5 : Guilde des assassins. Ce bâtiment ressemble à une vieille pension de famille mal entretenue. Il abrite un barman hargneux et quelques clients (les chambres à louer ne sont disponibles que pour certaines personnes). Les gens du coin l'appellent "cette vieille bicoque", mais ne lui donnent aucun nom précis. Beaucoup ressentent un profond malaise à sa simple évocation, malaise dû à des rumeurs concernant certaines personnes qui y vivraient et qu'il serait très dangereux de contrarier.

Notes pour le MJ : C'est le quartier général des assassins. L'imagination du public en a fait un endroit rempli de centaines de coupeurs de gorges, de fous, de meurtriers, etc. Il y a toujours quelqu'un à Faucongris qui impute n'importe quel décès à un tueur à gages. Le gouvernement de la ville n'a fait qu'encourager de telles rumeurs. Bizarrement, si la majorité des citoyens pensent que les assassinats sont répandus, ils ne se sentent pas menacés. On tente de ne pas se mêler des affaires des autres et d'éviter de les courroucer. Très peu pensent qu'ils pourraient être victimes d'un assassinat, même si on estime souvent que cela pourrait arriver à n'importe qui d'autre.

La Guilde des assassins est une très vieille institution remontant à plusieurs siècles, quand des mercenaires avaient été engagés par le gouvernement de Faucongris pour tuer les chefs d'une armée d'humanoïdes qui avaient attaqué la ville. Grâce à Turin Traquemort (voir E1), qui fut un maître de guilde extrêmement talentueux et également un membre de l'Oligarchie, la guilde est devenue très puissante. Turin est également un tueur redoutable, qui compte des centaines de meurtres à son actif, pour la plupart dirigés contre des humanoïdes. Quand il quitta Faucongris, en 582 AC, pour combattre Iuz en Pavoisie, c'est **Vesparian "Vesper" Lafanel** [NM em V11/M10; pv 58; Dex 17, Con 16, Int 17, Cha 15; *bottes de vitesse*, *bracelets de défense* CA 3, *amulette d'immunité contre la détection*, nombreuses armes magiques, parchemins et potions] qui lui succéda. Vesper est un elfe gris avec des cheveux teints en noir. En public, il donne l'apparence d'être un noble conservateur et il est connu pour être un des membres de l'Oligarchie ayant des intérêts commerciaux. On sait également qu'il a des activités plus troubles mais personne n'ose parler de son rôle de maître des assassins. C'est un administrateur exceptionnel, bien que tout à fait pointilleux dans le domaine des tâches administratives. Il n'est pas sociable et ne boit jamais. C'est un tueur sans aucune émotion, qui se pare d'un semblant de respectabilité. On ignore tout de son passé.


Symbole de Ralishaz

B6 : Serrurerie de Garraldson. Le propriétaire de cette boutique est un vénérable gnome nommé **Gundri Garraldson** [LM gm V10; pv 46; Dex 17; *épée courte gardienne* +5]. Il est extrêmement doué pour fabriquer des outils et des mécanismes, mais il se consacre principalement à la fabrication de choses complexes, comme des jouets, qui n'ont pas une grande valeur. Sa spécialité est la serrurerie et c'est un des meilleurs pour fabriquer ou crocheter des serrures de toutes sortes. Il se met à rire quand on lui demande de révéler ses secrets. Il vend ses serrures entre 10 et 30 po et les meilleures d'entre elles imposent un petit malus aux jets de crochetage des voleurs. Gundri dit qu'il n'est pas aussi bon qu'il l'était autrefois. Il se déplace très lentement (VD 3) à l'aide d'une petite canne. Il est amical mais connaît les pires insultes.

Notes pour le MJ : Gundri est aussi un assassin à la retraite, le membre le plus haut placé de la guilde, après Turin Traquemort, à avoir survécu à l'attaque d'un mezzoloth en 574 AC. Il fut grièvement blessé; et, même après des soins magiques, il perdit presque toute sensation dans ses jambes. Il fait beaucoup d'affaires avec le monde des ombres de Faucongris, particulièrement avec la Guilde des voleurs et des assassins. En fait, sa boutique est une des entrées principales de cette dernière guilde; un passage secret permet de relier les deux bâtiments. Ce passage est piégé, mais Gundri peut désamorcer le piège en quelques instants – si la personne empruntant le passage en a reçu l'autorisation. Sinon, il se contente de la laisser s'engouffrer dans le tunnel… vers sa mort.

B7 : Taverne du Dragon-Tortue. C'est certainement la taverne la moins chère de la ville, la nourriture y est généralement bonne et l'endroit est propre. Les marchands, les caravaniers, les mercenaires, les patrouilles de la garde et d'autres gens encore prennent souvent leurs repas ici. Le propriétaire est un guerrier gnome à la retraite. Il est originaire de Maison-Haute et apprécie la Vieille Ville. **Nokla Fischer** [N gm G4; pv 23] a un frère célèbre, Grimmri Fischer, membre du groupe d'aventuriers la Compagnie de la Torche, autrefois basé à Faucongris. Nokla est arrivé en ville il y a des années, à la recherche de son frère, mais il apprit qu'il avait été tué en Furyondie au cours de la Grande Guerre. Il décida de rester et acheta la taverne en l'améliorant un peu, sans toucher à son côté confortable. Il ne tolère pas les mendiants dans son établissement, mais il leur donne la nourriture qu'il n'utilise pas dans la journée.

Notes pour le MJ : En raison de la mort de son frère, Nokla fera tout pour que les fidèles de Iuz souffrent. Il a secrètement demandé aux mendiants qu'il nourrit de trouver tous les cultes ou espions de Iuz. Il a obtenu quelques rapports intéressants qu'il acceptera de partager avec tout aventurier qui combat Iuz. La rumeur la plus intrigante qu'il ait entendue concerne la célèbre Falcon (elle dirigeait le Culte Maudit de Iuz à Faucongris) qui ne serait pas une magicienne humaine, comme beaucoup l'ont cru, mais un monstre reptilien. Elle a été vaincue, il y a une dizaine d'années, quand elle a voulu conquérir Faucongris, mais certains affirment que, dans l'une de ses tanières, se trouvait un œuf très particulier. Personne ne sait ce qu'il est arrivé à cet œuf. Falcon aurait-elle eu un enfant et où est-il aujourd'hui?

B8 : Auberge de la Main gauche. Cette auberge d'un étage est actuellement dirigée par un jeune homme nommé **Jinzar le Petit** [LN hm niveau 0; pv 3], le neveu de l'ancien propriétaire, "Al le Fou". Ce dernier était un individu désagréable qui a été assassiné au cours d'une rixe il y a quelques années, après avoir ruiné son commerce. Jinzar a réussi à reconquérir une partie de sa clientèle et il prépare des plats pour les gardes des caravanes, les conducteurs et les manutentionnaires de l'Entrepôt des caravanes en haut de la rue. L'astredi, en soirée, il organise des concours de lancer de dagues avec des récompenses pour les meilleurs (la cible est à 10 mètres et sa CA est de 2).

Notes pour le MJ : La seule serveuse attirante qui travaille ici est une espionne de la Guilde des voleurs, **Irzee** [N hf V1; pv 2], qui a été engagée voici deux mois. Une rumeur prétend qu'Al le Fou avait une fortune considérable, cachée quelque part dans l'auberge. Irzee passe l'établissement au peigne fin mais n'a encore rien découvert de particulier; flirter avec Jinzar n'a rien donné non plus, le jeune homme ne sachant rien de ce trésor. Irzee appréciera l'aide de tout personnage membre de la Guilde des voleurs ayant une quelconque capacité pour trouver un trésor. Elle lui en donnera une petite part avant de remettre le reste à la guilde.

Ce que personne ne sait, c'est que dans ce trésor enterré se trouve une petite statuette verte représentant un serpent lové sur lui-même. La statuette est maudite, et tous ceux qui la touchent doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être obsédés par elle. La victime devient paranoïaque, renfermée et craintive – un peu comme Al le Fou. La statuette est dotée d'autres pouvoirs qui s'activent quand le nom d'une ancienne déesse reptilienne suelloise est prononcé devant elle; c'est un objet très dangereux.

B9 : Aux Poignards de Fedroot. Le titre de meilleur forgeron d'armes de la ville n'est pas facile à décerner depuis la Grande Guerre et l'arrivée en ville de nombreux talents. Cependant, le nom de Fedroot est assez prestigieux dans ce domaine. Maître émérite dans l'art de la forge, **Fedroot** [N hm G2; pv 8; For 16, Int 16, Con 16; *marteau de guerre* +2] ne parle jamais de son passé, mais son talent pour forger des lames est prodigieux. Il est basané, aigri et aime les flatteries. Ses dagues et ses épées coûtent cinq fois le prix normal, mais les gens estiment qu'elles le valent et sa liste de clients en attente est longue. Ses quatre apprentis ont tous une excellente réputation.

Sa boutique est spécialisée dans la vente de couteaux, y compris ceux que l'on peut lancer, dissimuler, empoisonner ou qui peuvent s'adapter à des mains difformes. Il fabrique aussi des couteaux mécaniques (rétractables, à papillon, etc.). On peut également trouver ici des épées, des pointes de flèches, etc. de très bonne qualité.





Notes pour le MJ : Les couteaux que fabrique Fedroot sont les meilleurs que l'on puisse trouver en ville. Mis à part leurs superbes décorations et leur qualité, ces armes ont souvent une particularité supplémentaire (non magique), comme conférer un bonus de +1 à l'attaque quand elles sont lancées, un bonus de +1 contre les armures de cuir et de peau ou ceux qui n'ont pas d'armure, ou un bonus de +1 pour résister à toute forme de destruction. On peut se douter de ce bonus en examinant l'arme (extrêmement bien équilibrée, très tranchante, très résistante, etc.). Si un personnage demande à Fedroot de lui fabriquer un nouveau type d'arme, ce dernier se montre intéressé et peut même la faire gratuitement, juste pour voir le résultat. Il a cependant forgé presque tous les types de lames imaginables.



Symbole d'Ulaa

B10 : Puits de la Vieille Ville. Le Vieux Puits est une des constructions les plus vieilles de Faucongris, ayant plus de 500 ans. Il a 20 mètres de diamètre et 60 centimètres de hauteur. Le niveau de l'eau se situe à 4,30 mètres dans le puits, pour une profondeur de 7 mètres. Des runes à moitié effacées, du culte de Fortubo (divinité suelloise patronne des ouvrages en pierre), sont gravées tout autour ; ceux qui l'ont construit étaient des Suellois qui vinrent ici avant les Œridiens. L'eau du puits est relativement propre, bien que les habitants du quartier y jettent parfois des ordures (ou pire), ce qui, pense-t-on, attire la malchance.

Notes pour le MJ : Certaines rumeurs font état d'un grand trésor au fond du puits, mais personne ne l'a jamais trouvé. Cependant, de nombreuses pièces (dont la plupart n'ont aucune valeur) se trouvent au fond, jetées par ceux qui veulent avoir de la chance. Le puits est à la fois alimenté et vidangé par une rivière souterraine. L'eau polluée est donc évacuée. Quiconque jette du poison dans ce puits est maudit, grâce à d'anciens prêtres qui l'ont ensorcelé ; la malédiction oblige l'empoisonneur à réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre définitivement 1 point de Constitution.

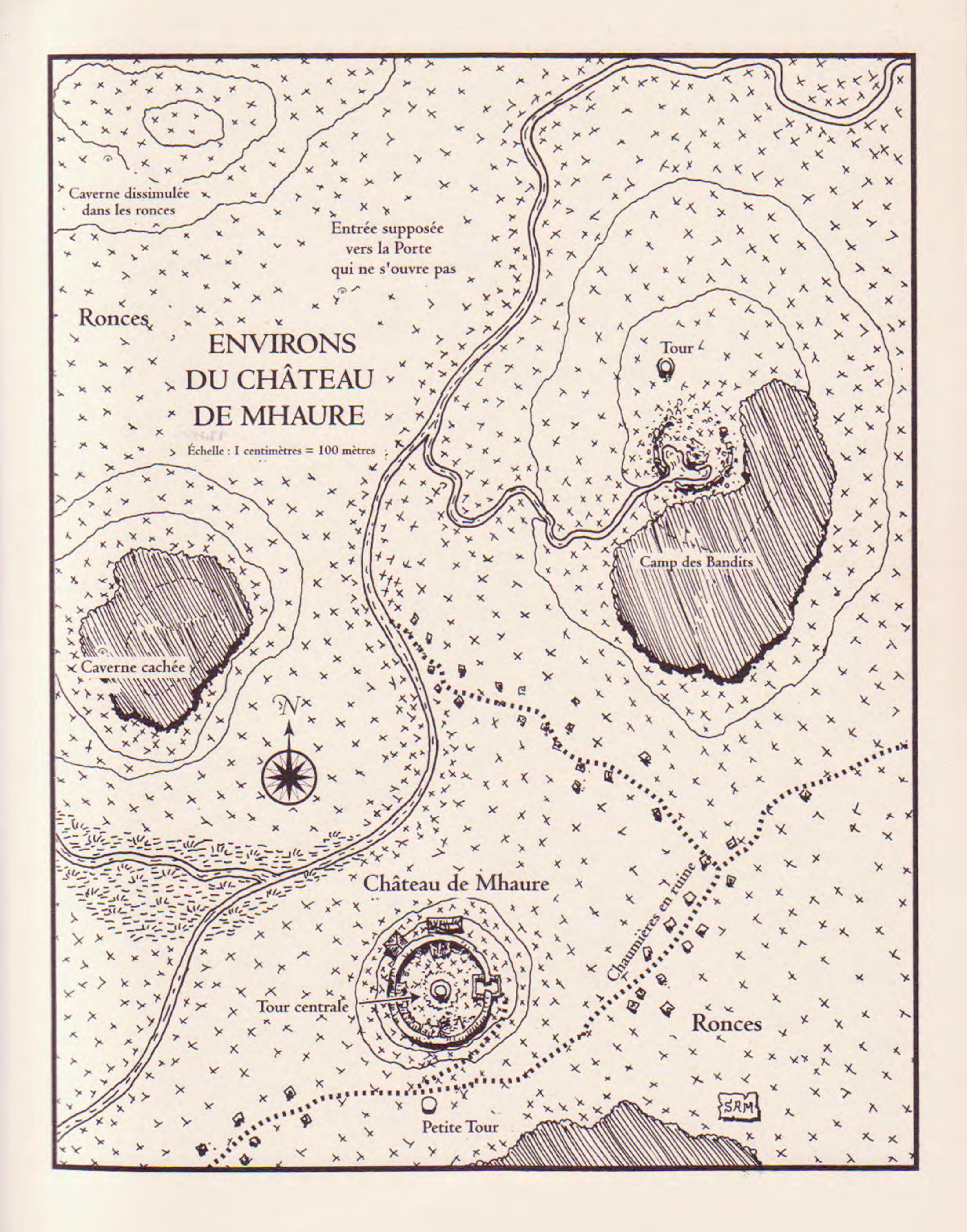
B11 : Chapelle d'Ulaa. Cette maisonnette de pierre au toit de chaume est la chapelle d'Ulaa, la déesse des montagnes, des collines et des gemmes. Très peu d'habitants de la Vieille Ville la vénèrent mais certains nains, gnomes et humains viennent ici le dieudi. Les prêtres et la congrégation envisagent de quitter cet endroit et de s'installer dans un temple souterrain. Plusieurs sites à l'extérieur de la ville ont été retenus. La haute prêtresse, âgée de 50 ans, se nomme **Guldan Rockflint** [LB hf Pr9 ; pv 54 ; Sag 16 ; *anneau de protection* +1]. Ces dernières années, Guldan a vu son temple cambriolé plusieurs fois et elle ne veut pas rester plus longtemps à Faucongris.

Notes pour le MJ : Les riches gnomes, les nains ou les humains qui deviennent bienfaiteurs de cette chapelle en protégeant les prêtres et en les aidant à déménager, seront récompensés par une *pierre de chance* active durant 1 mois (elle disparaît après). C'est un don d'Ulaa, qui aimerait que ses fidèles se répandent dans les Cairannes. Cependant, quiconque aide la chapelle est harcelé et surveillé par des membres de la Guilde des voleurs, qui sont persuadés que ce temple renferme de grandes richesses (ce qui n'est pas le cas, évidemment).

B12 : Dortoir. Ce bâtiment décrépit d'un étage est certainement la pire taverne de la ville. Il semble ne même pas avoir de nom malgré sa taille et on l'appelle "la grande baraque sur la Vieille Avenue". Il en coûte seulement 1 pièce de cuivre pour y être logé pendant une journée ; on ne propose pas de nourriture, juste une petite place pour dormir par terre. La plupart de ceux qui résident ici sont porteurs de maladies, de vermine, et des délits comme les vols ou les agressions ont lieu tous les jours.

Notes pour le MJ : La cave de cette maison abrite le quartier général secret d'un culte voué à Érythnul, les Mains Rouges. Seuls six membres sont présents, mais ils se préparent à commettre un véritable carnage dans la Vieille Ville, en s'en prenant aux personnes sans foyer qui vivent dans le Bas-quartier et le Quartier des voleurs. Le chef de ce culte est un immigrant du Grand Royaume, un prêtre ayant de redoutables pouvoirs de persuasion et qui se fait appeler **Slash** [CM hm P3 – Érythnul ; pv 10 ; Cha 19].




Caverne dissimulée
dans les ronces
Entrée supposée
vers la Porte
qui ne s'ouvre pas
Ronces
ENVIRONS
DU CHÂTEAU
DE MHAURE
Échelle : 1 centimètres = 100 mètres
Tour
Camp des Bandits
Caverne cachée
N
Château de Mhaure
Chaumières en ruine
Tour centrale
Ronces
SAM
Petite Tour

L'AVENTURE COMMENCE



REDÉCOUVREZ LE BERCEAU DE L'AVENTURE !

Nous sommes en 591 AC. Le Monde de GREYHAWK® a beaucoup changé alors que les nations basculent et que les chefs complotent. Des royaumes entiers ont "disparu"; d'autres se sont effondrés; d'autres encore sont devenus les nouvelles puissances de Flannesse. Alors, où allez-vous trouver toutes ces informations ?

Et plus précisément, dans quel coin de la cité de Faucongris, dénicherez-vous quelques rumeurs intéressantes, de la bonne bière pas chère et des compagnons d'aventure ?

Parfait pour un Maître de Jeu, ce supplément de 128 pages donne toutes les informations pour entamer une campagne située dans le monde de Greyhawk ou pour mettre à jour les campagnes déjà en cours :

- Une histoire détaillée de Flannesse et du domaine de Faucongris
- Une description de la cité de Faucongris
- Un livret de 16 pages, avec de nouvelles cartes des villes et des sites d'aventures de Flannesse
- La mise à jour des personnages importants, bons ou mauvais
- Des idées pour des milliers de nouvelles aventures

Ce supplément procurera à vos groupes d'aventuriers des expériences qu'ils ne seront pas prêts d'oublier.
Le Monde de Greyhawk est de retour, plus passionnant que jamais !

Pour des personnages de n'importe quel niveau

U.S.A., CANADA, ASIE,
ZONE PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1 206 624 0933



EUROPE
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32 14 44 30 44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version Française éditée sous licence par



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.fr

199 F - réf F9577 - ISBN : 2-7408-0218-8

